MONITORES: COMO ESCOLHER O MELHOR

BRASIL

COMPUTER games

ANO 2 - NUMERO 10

INDYCAR Racing

DICAS PARA VENCER NA FÓRMULA INDY

CYBERWAR

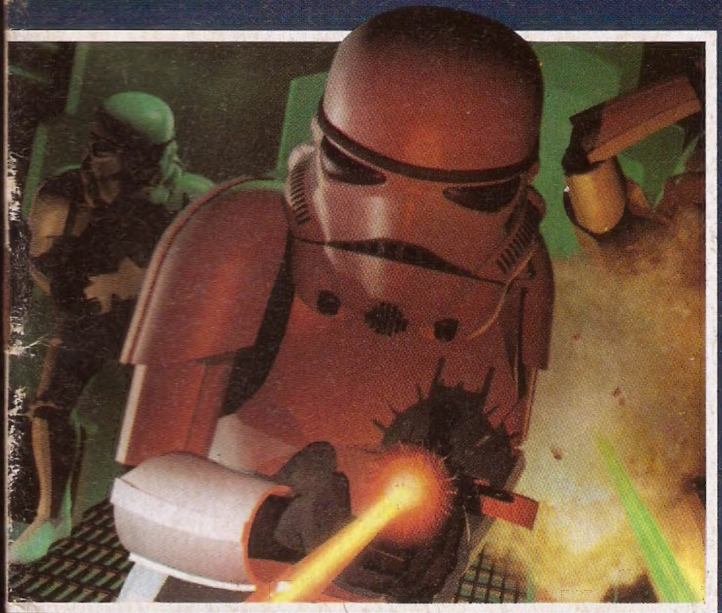
ANTES DO CINEMA, TUDO SOBRE O GAME "PASSAGEIRO DO FUTURO II"

ALONE IN THE DARK II

ESTRATÉGIA SUPER COMPLETA

MULTIMIDIA WING COMMANDER III

UMA AVENTURA EM QUATRO CDs. ASSUMA O COMANDO DA NAVE E DERROTE OS KILRATHIS



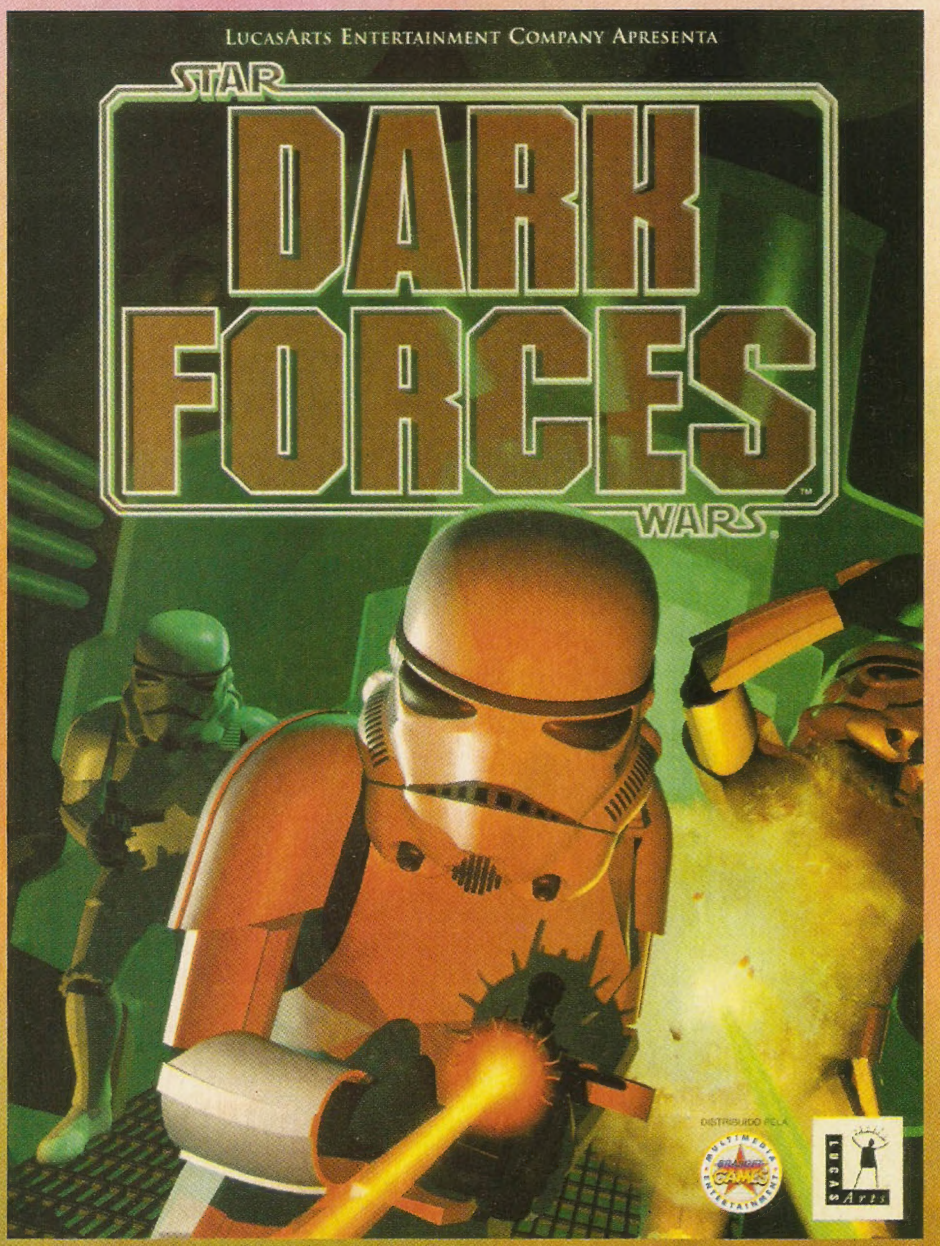
DARK FORCES

EXCLUSIVO: CÓDIGOS PARA SER INVENCÍVEL

SISAL EDITORA
R$ 4,50

NASA® shop

The® Diet Price



MICRO PROSE

MAXIS

Advanced GRAVIS

CREATIVE

Akklaim

MINDSCAPE

TIME WARNER INTERACTIVE

GAMES

CD-ROM

MAIS DE 2.000 TÍTULOS "BEST-SELLERS"
ACERVO DE JOYSTICKS DE ÚLTIMA GERAÇÃO

ALONE IN THE DARK
BLUE FORCE CD
CRIME PATROL CD
CYCLEMANIA CD
DOOM II CD
DRAGONS LAIR
DUNE CD
F-14 FLEET DEFENDER
FIFA SOCCER CD
INDIANA JONES IV
INFERNO CD
KINGS QUEST 7 CD
KIRANDIA 3
LEMMINGS CHRONICLES
LIVE ACTION FOOTBALL
MAD DOG MC 2 OEM
MAGIC CARPET CD
MILLENIUM AUCTION CD
MYST CD
NASCAR RACING CD
NOCTROPOLIS
OUTPOST
PENTHOUSE 3
POLICE QUEST CD
QUARENT E CD
REBEL ASSAULT OEM CD
RED BARON
RETURN TO ZORK CD
RISE OF THE ROBOTS
SIMCITY 2000
SPACE HULK CD
TETRIS GOLD
THE HORDE
THE MASK
UNDER A KILLING MOOM CD
VIRTUAL VIXENS CD
VOYEUR
WING COMMANDER 1&2 CD
XWING CD

NASA COMPUTADORES E SISTEMAS LTDA.

Matriz: Rua Lord Cockrane, 775 - CEP 04213-001 - Ipiranga - PABX (011) 914-2266 - Fax: (011) 215-2289 - São Paulo - SP

Filial: Rua Tuim, 995 - CEP 03081-000 - Moema - PABX / FAX: (011) 240-8266 - São Paulo - SP

04- CARTAS
06- SOFTS

PC-INFO
10- MONITORES
Entenda como funcionam os monitores e saiba como escolher o melhor
14- RESOLUÇÃO
A definição de imagens na tela do monitor pode ser alterada. Veja como.

AÇÃO
16- DARK FORCES
Códigos especiais para invencibilidade, armas infinitas e seleção de fases. Tudo sobre este novo sucesso
20- DESCENT
Batalhas no espaço sideral, num game com ótimos efeitos em terceira dimensão
22- MORTAL KOMBAT II
Novos personagens, mais ação, e todos os golpes e "fatalities"

MULTIMÍDIA
25- WING COMMANDER III
Com visual cinematográfico em quatro CDs, mais uma vez os humanos lutam contra a dominação dos felinos Kilrathi

SIMULADOR
28- INDYCAR RACING
As regulagens do carro, as melhores pistas, e os truques para se tornar um campeão da Fórmula Indy
32-CYBERWAR
O jogo do Passageiro do Futuro II chegou antes do filme. Conheça todos os segredos das fases mais difíceis

DICAS
34- ALONE IN THE DARK II
A estratégia completa para chegar ao final deste adventure

38- THE LION KING
Com a qualidade Disney, o Rei Leão agora diverte em CD-ROM

44- BBS
Os Hackers são especialistas em informática e nunca aceitam um "Acesso Negado". Conheça-os

46- PREVIEW
Conheça agora o jogo Full Throttle, que estará em breve na tela de seu PC

FOTOS: DAUMER DE GIULI

IndyCar Racing

AO LEITOR

Foi só um momento de dúvida: ligar ou não o PC da redação de Computer Games *(através de uma linha telefônica) ao computador de um Hacker, um daqueles "especialistas" em descobrir senhas alheias (password) em BBSs, passar vírus, fazer "guerras" entre as diversas turmas, entre muitas outras peripécias. Mais que um possível risco, o mais importante era conseguir o contato com um Hacker legítimo e brasileiro. O resultado está na página 42, numa reportagem mostrando quem são eles, junto com o depoimento do "nosso hacker", que "trabalhou" um mês e meio para conseguir uma relação completa com dados pessoais dos usuários de um conhecido BBS. Era seu teste para ser admitido na sociedade dos Hacker's. Mas o perigo virtual (aquele que existe só no computador) faz parte do cotidiano de* Computer Games. *Em Dark Forces (página 16), por exemplo, o empolgante som da música do filme Guerra nas Estrelas logo é substituído pelas muitas lutas contra os mais diversos tipos de inimigos, sempre no estilo de DOOM. Em Mortal Kombat II (pág. 22), com violência e litros de "sangue" escorrendo pela tela, o "perigo virtual" custou muitas "vidas" de nossos redatores. Mas ameaça virtual mesmo é Cyberwar (pág. 32), um game com a continuação do filme Passageiro do Futuro, famoso pelos incríveis efeitos especiais e que desperta a fantasia dos apaixonados por informática. Já quem prefere ser campeão das pistas vai encontrar muita novidade nesta* Computer Games*: revelamos, detalhadamente, como vencer nos circuitos ovais e mistos da fórmula Indy, no jogo IndyCar Racing (pág. 28). Mas para mergulhar no "mundo virtual" é importante ter uma boa definição na tela. Daí a matéria sobre Monitores (pág. 10) mostrando como funcionam estes acessórios, com todas as informações técnicas para tomar a melhor decisão na compra deste importante equipamento. Como complemento, um roteiro passo a passo para trocar a resolução do monitor, que dá a definição da imagem na tela (pág. 14). Assim, todos os recursos, nem sempre virtuais, de seu PC podem ser totalmente aproveitados.*

Roberto Araújo

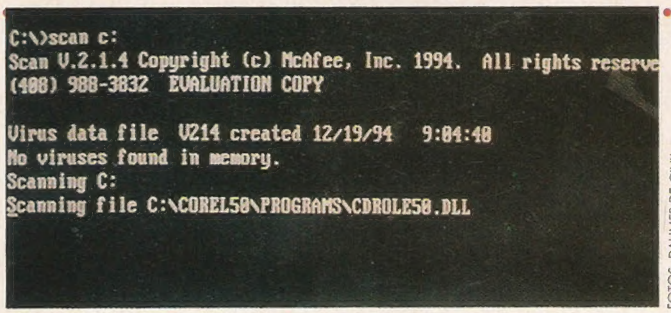
CAPA: Criação: Paulo Affonso Soares/ **Fotos:** Daumer De Giuli e Divulgação

Vírus

Achei interessante a reportagem sobre vírus publicada em ***Computer Games*** nº 9 mas discordo de alguns pontos. O vírus de computador não é em nenhum aspecto simples (a não ser que simplicidade seja sinônimo de tamanho em bytes). São programas altamente sofisticados que, com um reduzido número de instruções, são capazes de provocar grandes catástrofes. Tampouco ,"qualquer" programador é capaz de criar um vírus. É preciso ter grandes conhecimentos sobre sistema operacional, da BIOS e estrutura física de disquetes e winchesters, além da linguagem correta de programação. Também tenho sérias dúvidas se um vírus é capaz de causar danos "físicos" no computador. Conversei com quatro amigos, consultores em informática, e todos concordaram comigo. Há, entretanto, boatos não confirmados sobre vírus que teriam a capacidade de afetar monitores (mais antigos) e winchesters. Mas não se pode levar a sério tudo o que se lê, nem que seja na Internet. Hacker não é necessáriamente um destruidor de sistemas. Na verdade, hacker é um especialista em "invadir" sistemas de segurança. São programadores com altos conhecimentos que normalmente não resistem ao desafio de um "ACESSO NEGADO" exibido em seu monitor. Espero ter colaborado para que as informações de **Computer Games** sejam sempre as mais corretas.

Ettore Bernardi
Rio de Janeiro, RJ

Computer games *agradece seu interesse. O texto pode não tenha sido suficientemente claro. Por "simples", **Computer Games** pretendeu afirmar que são realmente programas de pequeno tamanho, conforme o leitor confirmou. De resto, **Computer Games** concorda integralmente com suas informações. Quando a danos físicos fica aberta a discussão para que os leitores participem dando opiniões ou relatando casos. Com relação aos Hackers, veja reportagem na página 42.*



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Reportagem sobre vírus gera polêmica

CD\ ou CD..?

Tenho uma dúvida sobre o DOS. Qual é a diferença em usar o comando "CD\" ou "CD..". Eu uso os dois comandos e aparentemente eles tem a mesma função.

Clayton Ricardo Pinheiro
Belo Horizonte, MG

A diferença é simples: [CD\] serve para voltar à raiz e [CD..] sempre volta para o diretório anterior. Por exemplo: Você está no diretório C:\JOGOS\MONKEY. Ser for usado [CD\], volta para a raiz, ou seja C:\. Se for usado [CD..] volta apenas um diretório, indo portanto para CD:\JOGOS, certo?

Adventures misteriosos

Em Sam e Max não consigo passar da cena do Mistery Vortex. Quantos ímãs são? Qual a combinação certa de cores? E em Day of the Tentacle como passar para o futuro e o passado? Como devo utilizar a máquina do tempo que está no porão? Se estas dicas foram publicadas em edições anteriores, como faço para consegui-las?

Daniele Cunha da Silva
São Paulo, SP

*No Mistery Vortex, em Sam e Max (**Computer Games** nº 3 e 5), são 4 ímãs e a combinação de cores é variável. O jogador tem que experimentar todas as possibilidades pois, cada vez que se joga, a combinação para abrir a porta é diferente. E em The Day of the Tentacle, para passear no tempo e usar a máquina que está no porão, é preciso reunir vários itens como o óleo, ouro e vinagre para carregar a super bateria. Confira as dicas completas em **Computer Games** 2. Para adquirir edições atrasadas de **Computer Games** ligue para o Disk Banca, (021) 577-2355 ou (021) 577-4225.*

Day of The Tentacle: ouro está no passado

O fim de SimCity

Quero saber de **Computer Games** se o jogo SimCity tem fim?

Graziano A. de Oliveira
Carangola, MG

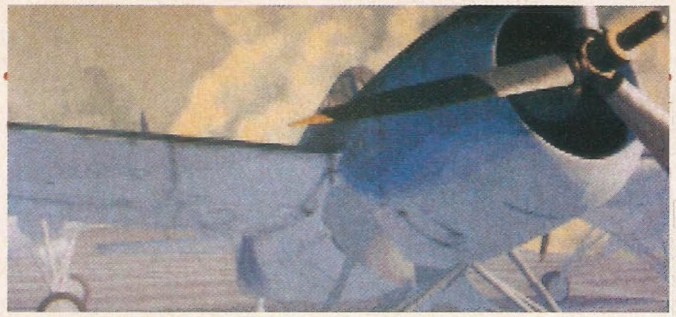
O final do jogo acontece ao se atingir a população de 500.000 habitantes, chegando desta forma a Megalópole. Agora é só assumir o papel de prefeito e ficar boas horas na frente do monitor!

Sem queimar

Comprei um Pentium 90 Mhz, monitor SVGA (Samsung), 16 Mb de memória principal (RAM), um winchester de 540 Mb, um kit multimídia com CD ROM de dupla velocidade e placa de som de 16 bits, mais Video Blaster, scanner, placa de vídeo PCI expandida para 2 Mb e uma impressora jato de tinta colorida. Gostaria de saber qual o estabilizador de tensão que devo comprar para não "queimar" nada. Queria saber também onde posso encontrar os pacotes de expansão para o jogo IndyCar Racing, que foi publicado na edição nº 7 de **Computer Games**.

Carlos E. A. de Almeida
São Paulo, SP

Para garantia total de seu (ótimo) equipamento, em primeiro lugar é preciso saber se a rede elétrica de sua casa está em ordem, o que pode ser conferido por um bom eletricista. Estando tudo certo, com cabos de boa qualidade e aterramento, o ideal é utilizar um estabilizador de 2KVA (2000 Watts), levando em conta o consumo de sua impressora, monitor, scanner, micro e demais acessórios. Duas marcas de boa qualidade que não deverão dar dor de cabeça podem ser a Savage e a Televolt. Os pacotes de expansão para o IndyCar Racing podem ser encontrados nas importadoras ou retirados, via modem (por telefone), de BBSs como a Mandic BBS, São Paulo (Voz 011 816-3245, Modem 011 816-3911).



DAUMER DE GIUJI

1942: avião muito pesado não decola

Avião pesado

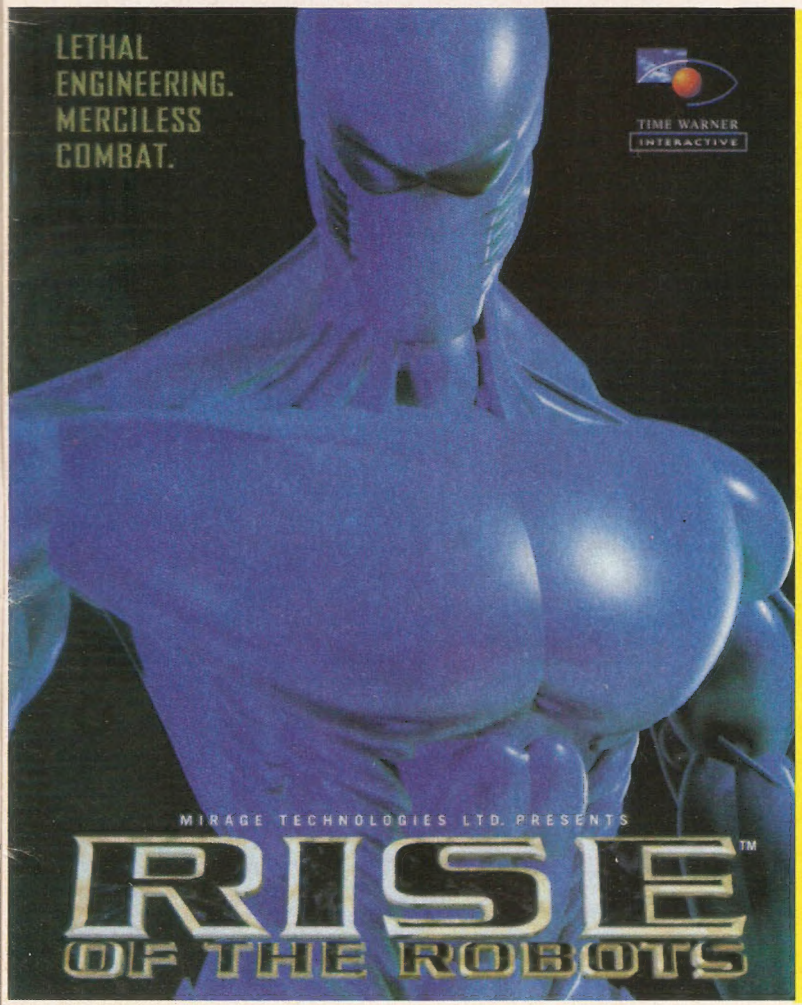
Tenho problemas com o jogo 1942, The Pacific Air War e gostaria que me ajudassem. Quando jogo no modo "Bomber" não consigo levantar o avião do chão, pois parece que ele está pesado demais e às vezes, no modo Fighter, o computador trava bem no meio de uma batalha (e já fiz o boot oferecido pelo jogo, ao instalar). Além disso, em qualquer modalidade, de repente meu avião não consegue mais subir: aumento a altitude e ele levanta um pouco e volta a cair.

Flávio M Zerillo
São Paulo, SP

Verifique se na hora de armar seu bombardeiro, ele não está com um "payload" muito elevado, pois há um limite de peso que cada avião pode carregar. Na configuração normal, o peso obedece os limites de cargas de acordo com cada avião e estão anotadas na tela de armamentos. Na decolagem é importante não esquecer de abrir os flaps, pois são eles que dão a sustentação ao avião quando ele está em baixas velocidades ou nas decolagens e pousos. Quanto ao travamento, verifique se o jogo está em boas condições. Experimente reinstalar o game ou livrar o máximo de memória possível para jogá-lo. ◆

Nota da Redação

PARA PARTICIPAR DA SEÇÃO DE CARTAS, BASTA ESCREVER PARA SISAL EDITORA LTDA. - REVISTA COMPUTER GAMES, RUA SÃO SAMUEL, Nº 177, VILA MARIANA, SÃO PAULO, SP - CEP 04120 - 030. POR MOTIVOS DE ESPAÇO, AS CARTAS PODERÃO SER PUBLICADAS RESUMIDAMENTE.



MCD
MULTIMÍDIA

TITULO
RISE OF THE ROBOTS / MAGIC CARPET
REBEL ASSAULT
DOOM II
X-WING / NOVA STORM
DARK FORCES
CREATURE SHOCK
NAVY FIGHTER / CYBERIA
WING COMMANDER III
PRIVATEER
THE 7 GUEST
LITIL DIVIL

PREÇOS IMBATÍVEIS

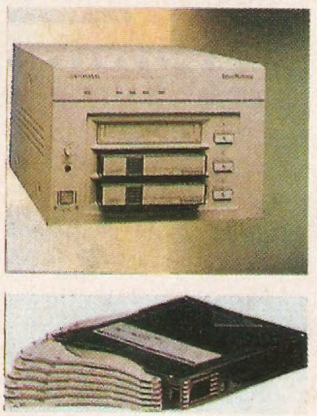
" MAIS 200 TÍTULOS PARA VENDA "

(011) 581-9968 ou 581 4616

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Pronto para jogar

O novo equipamento da empresa americana Zephyr tem tudo que os usuários aficcionados por jogos sempre sonharam. O grande destaque fica para o design: o computador é totalmente preto, inclusive monitor e teclado. Sua configuração básica é: 486DX2 66, monitor de 15" SVGA tela plana, Placa de vídeo Super VGA PCI Local Bus com 1 Meg. RAM, winchester de 540 Mega, Mouse, Drive de 3.5", Sound Blaster 16 e um fantástico CD-ROM 4X SuperQuad, de velocidade quádrupla. Outro item que acompanha o produto é o jogo DOOM. Nos EUA este equipamento pode ser comprado a partir de US$1.695,00. O fone da Zephyr nos EUA é 1-800-448-8806 (ligação internacional).



CD-ROM com portas para 18 CDs

A Pioneer anunciou um novo drive óptico para leitura de CD-ROM chamado o DRM-1804X, que suporta até 18 CDs ao mesmo tempo dentro do caddy, muito útil para profissionais de multimídia, empresas e redes corporativas de trabalho. A troca dos CDs é feita automaticamente e alguns jogos, como "Under a Killing Moon", já suportam esta tecnologia. O preço: US$ 2.500,00, nos EUA.

PC 486 pode virar Pentium

Quem tem um PC 486 e muita vontade de ter um Pentium, nem sempre precisa trocar a placa mãe. A Intel já está comercializando o OverDrive Pentium (que já vem com ventilador embutido) e deve ser colocado no lugar do processador original. O novo processador opera normalmente em PCs 486 SX e DX2 50, com soquetes do tipo 237 ou 238 na placa-mãe. É importante observar se o PC 486 tem um processador que aceite o "upgrade" (melhoria). Os processadores "asiáticos", na sua maioria, não permitem esse serviço. O melhor mesmo é consultar um técnico. Embora a performance da placa-mãe com um OverDrive Pentium não seja igual à de uma com o chip original, já que a estrutura da segunda é muito mais moderna, o upgrade é muito útil para quem quer gastar menos e melhorar o equipamento. Os ganhos de performance passam de 120% em relação a um 486 SX e chegam a 60% em um 486 DX2 50. O preço do OverDrive Pentium é de cerca de US$ 500,00, e da placa mãe de Pentium ficam em torno dos US$ 1.300 nos Estados Unidos.

Pentium de 120 Mhz vai revolucionar o mercado

Os novos processadores Pentium (equivalentes ao PC 586) com 120 Mhz, da empresa Intel já estão disponíveis. Esses processadores, por enquanto, devem ser usados apenas como servidores de redes e em outras aplicações que exijam máquinas muito velozes. Com a entrada destes processadores no mercado, os Pentium de velocidade inferior (60 Mhz) devem tornar-se mais populares, tomando o lugar dos 486 DX2 66. Nos EUA, o preço de um computador completo com o novo equipamento fica entre US$ 2.500 e US$3.000. A expectativa é que o preço dos modelos completos de PC equipados com Pentium de 100 Mhz fique em US$ 2.000.

Sucesso nos EUA e no Brasil

Os jogos preferidos do público americano fazem também muito sucesso no Brasil, justificando os lançamentos simultâneos, como aconteceu com Dark Forces (pág.16), lançado em março no Brasil e nos EUA. Uma pesquisa publicada mensalmente nos EUA informa os 10 games mais jogados por lá. Veja o que eles estão jogando:

1	X-COM	MicroProse
2	TIE Fighter	LucasArts
3	DOOM	id Software
4	Master of Orion	MicroProse
5	Warlords II	SSG
6	Day of the Tentacle	Lucas Arts
7	DOOM II	id Software
8	Dune II	Virgin
9	Master of Magic	MicroProse
10	Aces of the Deep	Sierra

Fonte: revista Computer Gaming World

Notes

★ **A BIOGRAFIA COMPLETA DE AYRTON SENNA** em CD já está a venda. Distribuído pela CI Compucenter e Brasoft, o programa conta tudo sobre a vida do campeão de Fórmula 1, desde o nascimento até os principais momentos de sua carreira no automobilismo. Hipertextos (clicando-se em determinadas palavras vai-se para outro item), um slide show com mais de 700 fotos e vários vídeos apresentam informações e imagens inéditas da vida pessoal e profissional do piloto. *Informações Televendas CI (011) 257-0577, Brasoft (011) 283-5188.* ★ **A LIVRARIA DA VILA,** em São Paulo, tem livros de Marketing, Administração e Informática e conta agora com uma área Multimídia. Além de um acervo com mais de 200 títulos em CD, educativos e de entretenimento, e um catálogo com mais de 400 CDs, para encomendas, há vários terminais disponíveis, com acesso a PersoCom BBS e programas via Internet. *Livraria da Vila, (011) 814-5811.* ★ **O PROGRAMA INFORMÁTICA** é exibido todos os sábados, às 15 horas, pela rede Gazeta/CNT, em São Paulo, apresentando as últimas novidades em lançamentos de produtos, tendências de mercado, entrevistas com empresários do setor e reportagens de serviços.★ **O KIT MULTIMÍDIA DIAMOND** tem CD de velocidade quádrupla e vem com 30 softwares, incluindo a Comptons Interective Encyclopedia e jogos como Myst, Rebel Assault, SimCity 2000, Mega Race entre outros. Com preço médio de aproximadamente R$ 1.000,00, o Kit Diamond pode ser encontrado na *SND Eletrônica, fone (011) 223-3000.* ★ **MYST E THE 11th HOUR** devem ser lançados no mercado nacional ainda no primeiro semestre de 95. A promessa é da Tec Toy, que deve marcar presença no mercado de multimídia este ano. ★ **COMPAQ PHONE** é a linha direta para dar suporte técnico a usuários da linha de desktops Presario e dos notebooks Contura. O objetivo é esclarecer dúvidas operacionais, de configuração de periféricos e até instalação de softwares. Para utilizar o serviço, que é gratuito nos primeiros 90 dias, basta credenciar-se pelo telefone *0800-121718.* ★ **O KIT AUDIOTRIX,** com placa de som de 16 bits e duas caixas acústicas, é indicado para usuários que gostam de ouvir e fazer música. Acompanham o kit cinco softwares, entre eles o Midisoft Music Magic, que converte arquivos padrão MIDI diretamente para notas musicais, permitindo ouvir suas composições reproduzidas no computador. Há opção para 128 instrumentos melódicos e 47 percurssivos, com capacidade total de 44 sons distintos, simultaneamente. *International Trade Bureau Comercial : (011) 820-0002/ 820-4933.*★ **LEILÃO VIA BBS** é a novidade do Comet BBS. Os assinantes podem utilizar o serviço para leiloar qualquer produto. Na conferência Leilão, o usuário pode deixar seu anúncio, descrevendo o objeto que está a venda e determinando o lance mínimo e o prazo em que o anúncio deve permanecer na rede. *Comet BBS, fone: (011) 275-6358, dados (011) 584-8668.*

VENHA CONHECER O MUNDO MARAVILHOSO DA MULTIMÍDIA

ODISSÉIA MULTIMÍDIA

ODISSÉIA MULTIMÍDIA é uma loja especializada EXCLUSIVAMENTE em multimídia, onde você pode encontrar todo o material e a orientação necessários para poder explorar o mundo maravilhoso da multimídia:

KITS Multimídia
Placas para captura de vídeo
Placas para captar TV e rádio FM
Softwares de autoria
Centenas de títulos em CD-ROM
Livros e revistas especializados

LIGUE: (011) 294-2930

ODISSÉIA MULTIMÍDIA
Rua Prof. Pedreira de Freitas, 16 - Tatuapé - São Paulo

BELTRON®
Computadores Ltda.
USR RESELLER AUTHORIZED
Rua França Pinto, 268 - São Paulo - SP - CEP 04016-001
Tel.:(011) 575-3899 Fax:(011) 575-4476

US Robotics®
The Intelligent Choice in Data Communications
A linha mais rápida para conectar seu micro com o melhor modem do mercado mundial.

DIVULGAÇÃO

X-COM - Terror From the Deep

O sucesso do game X-COM (**Computer Games** nº 9) foi tão grande, que a produtora MicroProse já está anunciando X-COM - Terror From the Deep, previsto para ser lançado em julho. Mantendo o mesmo clima de suspense, a luta desta vez será contra seres que habitam as profundezas do mar. Sua "equipe" terá que construir armas, alojamentos e fazer muitas pesquisas. O preço do novo jogo ainda não foi divulgado.

Super Street Fighter 2 Turbo para PC

O Super Street Fighter 2 Turbo deve ser lançado para PC em breve. A produtora americana Gametek promete gráficos melhorados e muita ação, com todas as personagens da série: os "chefes" e lutadores secretos, como Akuma. Especula-se que um controle de seis botões acompanharia o jogo, para facilitar a execução de golpes especias. O preço e a data de lançamento ainda não foram definidas pelo fabricante.

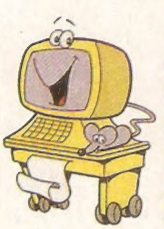
Joystick para o ThrustMaster F-16

O F-16 FLCS, joystick da empresa americana ThrustMaster, ganhou um acessório especialmente designado para ele: é o F-16 TQS, também da ThrustMaster. Ele é conectado ao FLCS, parecendo um só joystick, igualzinho ao manche dos controles de um avião supersônico F-16 de verdade. E não é só aparência: o joystick tem controles de radar, antena e até rastreador automático de inimigos, além de controles de "aceleração" sensitivos, que mudam de acordo com a força do jogador sobre os botões. O joystick também é programável, para garantir compatibilidade com jogos. O preço fica em torno de US$ 200, nos EUA.

DÁ-SE MICROS!

MULTIMÍDIA TODO MÊS

MATRICULE-SE E CONCORRA!



AQUI VOCÊ TEM FUTURO!
BIT COMPANY

AUGUSTA: 881-0807 · BUTANTÃ: 814-9699 · IPIRANGA: 272-0016 · ITAIM: 820-2954 · JABAQUARA: 276-2953 · LAPA: 832-3543 · LIBERDADE: 278-6630 · MOGI DAS CRUZES: 468-2361 · MOOCA: 291-5360 · OSASCO: 705-1500 · PENHA: 295-1072 · SANTANA: 267-5342 · STO. AMARO: 548-2894 · STO. ANDRÉ: 449-7511 · SÃO CAETANO: 453-1030 · SUZANO: 477-3660 · TABOÃO DA SERRA: 491-8931

CURSOS EM VÍDEO M.P.O. VÍDEO

Aprenda sem sair de casa!

Método super didático - Ensino passo a passo - Se você não entendeu basta voltar a fita!

DOS 6
PASSO A PASSO

Ensina desde os fundamentos básicos sobre micro e sistema operacional até a utilização dos utilitários que o acompanham. Duração - 110 min.

Cód.:0032 - R$ 36,00

WINDOWS 3.1
PASSO A PASSO

Mostra a utilização, ensina como instalar, configurar, executar programas e trocar dados entre aplicações. Duração - 110 min

Cód.:0033 - R$ 36,00

WINDOWS 3.1
AVANÇADO

Mostra como otimizar, configurar impressoras, vídeos e fontes além de como utilizar os programas: PIF Editor, Recorder entre outros. Duração - 90 min.

Cód.:0034 - R$ 36,00

WINDOWS NT

Esta vídeo-aula está direcionada à todos os profissionais que desejam conhecer o que é o Microsoft Windows NT 3.5. Através dela você, com ou sem conhecimento em redes locais, saberá o que faz, como acessar e quais recursos permitidos pelo Windows NT 3.5. Duração - 85 min.

Cód.:0067
R$ 36,00

MS-OFFICE PROFESSIONAL

Pacote contendo 5 fitas dos melhores e mais consagrados softwares para Windows. Os softwares abrangidos neste pacote são: Access 2.0, Word 6.0, Excel 5.0, Power Point 4.0 e ainda uma fita ensinando a integração entre eles.

Cód.:0059 - R$ 120,00

PAGE MAKER 5.0
BÁSICO

Esta vídeo-aula é destinada às pessoas que estão iniciando na área de editoração eletrônica. Nela você aprenderá a utilizar as ferramentas de desenho, incluir fuguras e textos e a imprimir documentos. Duração - 54 min. Cód.:0061 - R$ 36,00

COREL DRAW 5.0
BÁSICO

Esta vídeo-aula é destinada as pessoas que estão começando a utilizar o CorelDraw! 5. Nela você aprenderá como personalizar o Corel, as ferramentas de desenho, de texto, padrões de preeenchimento além de muitos outros recursos deste poderoso software. Duração: 55 min.

Cód.:0062 - R$ 36,00

COREL DRAW 5.0
INTERMEDIÁRIO

Esta vídeo-aula é destinada as pessoas que já utilizam o Corel Draw. Nela você aprenderá como editar texto, outros recursos de pintura e alguns efeitos. Duração - 60 min.

Cód.:0068 - R$ 36,00

PHOTO STYLER 2.0 SPECIAL EDITION

Esta vídeo-aula é destinada as pessoas que desejam trabalhar com fotos e outras imagens de alta qualidade com os vários recursos deste poderoso software. Duração - 80 min.

Cód.:0069
R$ 36,00

PHOTOSHOP 2.5

Aprenda os recursos básicos deste poderoso software de tratamento de imagens de alta resulução. Duração - 60 min.

Cód.:0070
R$ 36,00

Título	Cód.	Preço	dBase V for Windows	0056	R$ 36,00
Visual Basic	0045	R$ 36,00	DOS 6 Avançado	0035	R$ 36,00
Visual Basic Intermediário	0052	R$ 36,00	Introdução à Informática	0026	R$ 36,00
Visual Basic Avançado I	0053	R$ 36,00	Programando em C	0031	R$ 36,00
Visual Basic Avançado II	0060	R$ 36,00	HP-12C	0027	R$ 36,00
Visual Basic Base de Dados	0063	R$ 36,00	Programando em HP-12C	0043	R$ 36,00
Access 2.0 Intermediário	0064	R$ 36,00	Dominando a HP-10B	0049	R$ 36,00
Word 6.0 Intermediário	0065	R$ 36,00	Dominando a HP-17BII	0050	R$ 36,00
Autocad R12 for Windows	0066	R$ 48,00	CA- Clipper 5.x	0042	R$ 36,00

RODRIGO BOTANA - MPO VÍDEO

ENVIE O CUPOM OU COMPRE POR TELEFONE OU FAX

Fone:(011) 604-7116

Fax:(011) 604-7117

Na compra de *3* ou mais vídeos ganhe um software educacional Professora Abelha

MPO VIDEO

FOTOPTICA

KINEGRAF

[X] Sim, desejo receber em minha residência as seguintes fitas de vídeo

Incluso taxa de remessa

Nome ou Código	Qtde.	Preço Unit. R$	Total R$
		TOTAL	

FORMA DE PAGAMENTO:

☐ **À vista, cheque anexo em nome de Kinegraf Marketing Direto Comércio e Serviços Ltda. Rua Major Diogo, 219, 1º andar, Bela Vista, São Paulo, SP, CEP 01324-001**

☐ **Depósito em conta corrente Kinegraf, Banco Bradesco, Ag. 0200-3 - C/C 69798-2. Envie cópia do comprovante junto com o cupom.**

☐ **Cartão de Crédito nº** _____

Nome do cartão: _____ **Validade:** _____

Data: _____ **Assinatura igual a do cartão:** _____ .

NOME ..... : _____

ENDEREÇO . : _____

Nº ..... : _____ **COMPLEMENTO** : _____ **CEP** . : _____

BAIRRO ..... : _____ **DATA NASC.** . : _____

CIDADE ..... : _____ **EST.** : _____ **TEL.** : _____

CIC ..... : _____ **RG** .. : _____

GOLDSTAR

FOTOS: DAUMER DE GIUI

ITAUTEC

MONITO

Descubra as diferenças entre os vários modelos para escolher melhor o seu

"Monitor? Bem, serve qualquer um. É tudo a mesma coisa." Este é um dos enganos que se pode cometer ao comprar um novo computador ou mesmo melhorar um "velho" PC. É bom lembrar que durante todo o tempo em que se executa um trabalho ou se participa de qualquer jogo no computador, os olhos permanecem fixos na tela. E os monitores têm características técnicas específicas: as resoluções de imagem são diferentes, o número de cores que podem apresentar tambem varia, assim como a definição de imagem. Além disso, algumas precauções são importantes para não ter rápido cansaço visual ou mesmo danos à visão. Assim, de pouco adianta ter um supercomputador sem um monitor de qualidade.

Os novos programas estão se tornando cada vez mais sofisticados, exigindo maior número de cores, além de uma qualidade de imagem que permita ver todos os detalhes na tela. Para acompanhar essa evolução, principalmente quando se trabalha com multimídia, jogos ou aplicativos gráficos em geral, um bom monitor é fundamental. Para escolher um monitor adequado entre os muitos modelos disponíveis, é preciso conhecer alguns detalhes técnicos e, claro, procurar uma marca bem conceituada.

QUALIDADE DE IMAGEM

Além dos vários tamanhos diferentes, normalmente nos anúncios e manuais consta sempre um número informando que o monitor pode ter de 0,28mm até 0,39mm de "dot pitch". Esse número refere-se à distância entre os pontos que formam as imagens, ou seja, quanto menor o número, maior é a quantidade de pontos na tela do monitor, garantindo melhor definição. Assim, uma tela que apresenta 0,28mm de "dot pitch" tem definição muito melhor do que outra de 0,39mm.

É importante conferir também a resolução máxima a que o equipamento pode chegar, isto é, o máximo de pixels (pontos de luz) que o display mostra em uma resolução (640x480, 800x600, 1024x768 e etc). O mais comum são telas com 640X480 pixels, mas uma resolução de 1024 por 768 pixels, por exemplo, é muito útil dentro do ambiente Windows, pois permite ver mais ícones e programas ao mesmo tempo na tela.

Geralmente, um monitor SVGA comum chega no máximo aos 1024 x 768 pixels recomendados, mas o

SYNCMASTER 15 C

SYNCMASTER 17 GL

A qualidade de imagem e os preços variam muito. O GoldStar, monocromático, de 12", VGA, custa cerca de R$ 200,00. O Itautec 1428C, de 14", tem resolução máxima de 1024X768 e preço por volta de R$ 400,00. Com 15", o SyncMaster 15 C tem tela plana, dot pitch de 0,28mm e resolução máxima de 1280X1024 e custa a partir de R$ 800,00. O SyncMaster 17GL, com 17", tem padrões de economia de energia e anti-radiação, mas fica em torno de R$ 2.000,00.

FOTOS: DAUMER DE GIUBI

RES

"refresh rate", ou seja, o índice de "redesenhamento" da tela, é muito baixo, não passando de 60Hz, o que pode causar incomodo nos olhos ou dores-de-cabeça, após muito tempo de uso. O "refresh rate" é medido em Hz (hertz) e quanto maior, em uma determinada resolução, mais rapidamente são atualizadas as imagens da tela. Quem utiliza praticamente só o Windows ou sistemas operacionais gráficos por longos períodos de tempo, deve optar por monitores que tenham um refresh rate alto, passando dos 70 Hz. Mas se o seu objetivo é só jogar, sem necessidade de colocar seu display em altíssimas resoluções, não é preciso se preocupar muito com isso.

CORES INFINITAS

Em conjunto com o refresh rate, é importante observar se o monitor apresenta as imagens em modo "entrelaçado" ou "não-entrelaçado". Os modos não-entrelaçados são melhores do que os entrelaçados, pois o monitor "redesenha" (acende os pontos luminosos da tela) a imagem simultaneamente. Já as telas entrelaçadas redesenham as imagens mais lentamente, por partes, de cima para baixo ou vice-versa, e isto também pode causar problemas em altas resoluções, onde existem muito mais pixels para serem redesenhados.

Quanto às cores, geralmente o número de cores suportadas por um monitor é infinito. Mas há alguns modelos com número limitado de cores e vale checar este dado, consultando o manual do equipamento ou informando-se com o vendedor. Lembre-se, que para obter altas resoluções de display e cores, é necessário que sua placa de vídeo também suporte estes modos. Para chegar à 1024x768 pixels, por exemplo, não pense em menos do que um megabyte de memória RAM na placa de vídeo (sim, também há memória nesse componente). Para obter muitas cores em uma velocidade aceitável, é recomendado uma placa de vídeo VESA Local Bus ou aceleradora, com dois megabytes de RAM.

O TAMANHO IDEAL

Conhecendo as diferentes especificações técnicas, o principal ponto a considerar é o tamanho da tela, que varia bastante. Os monitores mais comuns são os de 14", com preços na faixa de R$ 400,00, que acompanham quase todos os modelos de PCs vendidos atualmente. Mas, dependendo do uso que se pretende, pode ser interessante gastar um pouco mais e adquirir um monitor de 15, 17, 20 ou até 21", este último já na faixa de R$5.500,00.

DIVULGAÇÃO

DAUMER DE GIULI

Quem trabalha com imagens ou digitalização de fotografias têm opções como os monitores de 21" da ViewSonic, (ao alto), com Dot pitch de 0,25mm, resolução máxima de 160X1280 e preço médio de R$ 4.100,00

Seguindo a linha mais econômica, os monocromáticos (apenas com tons de cinza) são baratos (variando entre R$ 150,00 e R$ 300,00), mas nem sempre podem ser usados no Windows, pois para isso, precisam ser no mínimo VGA, sendo chamados portanto de VGA monocromáticos. Quem usa resoluções em SVGA (acima de 640x480 pixels), deve optar por um monitor de 14", claro que colorido, que é o tamanho mínimo para resoluções SVGA.

Os monitores de 14" podem chegar também a altas resoluções, mas a tela não é plana (tem aspecto curvo, enquanto as planas são mais confortáveis aos olhos) e os recursos de controle de imagem, como tamanho, brilho e etc são mais simples. As cores também são infinitas nestes modelos, mas usar uma placa de vídeo em alta resolução com um display de 14" torna-se pouco recomendável, devido ao dot pitch alto, o que compromete a qualidade da imagem. Porém, os monitores de 14" são os mais produzidos, por isso geralmente têm preços proporcionalmente melhores que os maiores.

POLEGADAS A MAIS

Mas quem passa muito tempo na frente do computador, algo entre seis e oito horas diárias - e tem bom saldo bancário - pode pensar num display de 15", colorido, um modelo mais sofisticado. Não é apenas monitor "um pouco" maior. Essa "uma polegad mais" significa também tecnologia mais atual, com iores recursos e maior campo de visão. Com tela pla esses modelos oferecem melhor visibilidade, com m recursos de controles de imagem e resolução. Os pr variam muito e atualmente há modelos desde R$ 800 até aproximadamente R$1.500,00

Há também recursos específicos, disponíveis some em monitores de 15" ou maiores, como o padrão sue de anti-radiação conhecido como MPR-II. Este padr permite uma menor emissão de campos magnéticos ambiente, o que previne problemas de saúde. Alé disso, somente displays grandes permitem resoluçõ altíssimas, como 1280x1024 pixels ou 1600x1200 p xels, sem perder a qualidade.

São as chamadas resoluções de Super VGA. A sig SVGA vem de "Super Video Graphics Array", um pa drão de resolução que pode chegar a absurdos com 2000x2000 pixels, em cores infinitas. O VGA, um pa drão mais antigo do que o SVGA, chega até resoluçõe em 640x480 pixels em 16 cores.

MULTIMÍDIA LEVADA A SÉRIO

Com procura pouco expressiva, devido a seus preço realmente muito elevados, os monitores de 17", 20", ou até 21", garantem detalhes e resoluções adequadas para quem está trabalhando a sério com imagens, como fotografias digitalizadas. Um monitor pequeno, de 14", não passa de 1024x768 pixels de resolução. Já um display de 17" ou 20", pode chegar a 2000x2000 pixels.

Mas para obter altíssimas resoluções em aplicativos de CAD e Windows, a qualidade da placa de vídeo também é fundamental. As importadas Diamond e ATI hoje estão entre as melhores marcas, pois são boas aceleradoras de vídeo e tem pelo menos dois megabytes de RAM instalados na placa, nas versões de 64 bits.

Para multimídia (devidamente apoiada por bolsos recheados), as telas de 17" são as mais recomendadas, já as de 20" e 21" são indicadas para quem trabalha com CAD (Computer Aided Design) ou fotografia digital. Devido aos preços altos, há poucos displays desse tipo no Brasil. O monitor de 17", por exemplo, chega a custar mais de R$ 2.000,00 aqui. Os de 20", ficam na faixa de R$ 2.500,00 e os de 21" custam cerca de R$ 5.500,00. São displays gigantescos e que dificilmente cabem no bolso, ou até na mesa, de um consumidor comum.

Assim, é um monitor de 14" que será usado pela maioria dos usuários, mas é importante conhecer suas possibilidades para fazer a escolha mais adequada. Seus olhos agradecem.

Luiz Mazzaferro Júnior

MEGASOFT CD CLUB

Rua Barão de Itapetininga, 297 - 4º and. - sl. 44
São Paulo SP Centro
Próximo ao Metrô República
Tels.: (011) 231-2367/Fax: (011) 214-2650

OS MELHORES TÍTULOS EM CD-ROM

Under a Killing Moom	R$	65,00
The 7th Guest	R$	38,00
Crime Patrol	R$	48,00
The Fortress of Dr. Radiaki	R$	92,00
Companions of Xantia	R$	48,00
Lands of Lore	R$	48,00
Rebel Assault	R$	38,00
Megarace	R$	35,00
Mad Dog 2: The Lost Gold	R$	42,00
Litil Divil	R$	48,00
The Lawnmower Man	R$	40,00
Doom 2	R$	65,00
Myst	R$	50,00
Wrath of the Gods	R$	49,00
Wing Commander Armada	R$	52,00
Syndicate Plus	R$	48,00
Comanche	R$	51,00
10 Pak vol. 1	R$	60,00
10 Pak vol. 2	R$	70,00
6 Pak for children	R$	50,00
Al-Qadin	R$	45,00
Police Quest 4	R$	46,00
F-15 Strike Eagle 3	R$	35,00
Hell Cab	R$	48,00
Outpost	R$	44,00
Ultima 8 Pagan	R$	42,00
Strip Poker	R$	32,00
The Dream Machine	R$	70,00
SimCity 2000	R$	45,00
Man Enough	R$	70,00
Microcosm	R$	52,00

Mais de 300 títulos em CD-ROM

KITS MULTIMIDIA

Discovery 16	R$ 400,00
Sound Blaster Office Professional 16	R$ 470,00
Sound Blaster Edutainment 16	R$ 550,00

+ impostos regionais

Solicite catálogo gratuitamente.
Enviamos para todo o Brasil.
Aceitamos Credicard e Diners.

A ViewSonic também fala!

A ViewSonic, que sempre ofereceu uma linha completa de monitores coloridos de 14 a 21 polegadas, agora entra para o mundo da multimídia e lança o sistema de alto falantes de alta fidelidade PerfectSound VS127, com dois tweeters para os agudos e um super woofer intensificador de graves proporcionando um som de alto impacto.

Monitores de alta performance.

Além de um foco perfeito em toda tela e compatível com resoluções até 1600x1280, taxas de refresh que vão até 160Hz os novos monitores ViewSonic trazem controles OnView. São ideais para quem trabalha com aplicativos de multimídia, editoracão eletrônica, CAD/CAE e são compatíveis com Macintosh.

	Tela	Dot Pitch	Tela Plana	Res. máx	(MPR-II)	OnView	Macintosh
V6E	14"	0,28		1024x768 NI			
V15G	15"	0,28	■	1280x1024 NI	■		
V15PS	15"	0,27	■	1280x1024 NI	■		■
V17E	17"	0,28	■	1280x1024 NI	■		■
V17G	17"	0,28	■	1280x1024 NI	■	■	■
V17	17"	0,27	■	1600x1280 NI	■	■	■
V20G	20"	0,28		1600x1280 NI	■		■
V20PS	20"	0,28		1600x1280 NI	■	■	■
V21PS	21"	0,25	■	1600x1280 NI	■	■	■

ViewSonic®
Veja a diferença!

Revendas **SP**: para uso em PC: Videotek (011) 856-0722 - Annex (011) 871-4856 - Lace (011) 210-8719
MACINTOSH: Help Plus (011) 535-0628 - Alfaser (011) 505-1644 - Compugrafia (011) 822-3200
RJ: RC Costa (021) 553-0169 - Cobra (021) 445-9393 - **RS**: Dual (051) 346-1329 - M&M (051) 341-2158

BRASIL COMZ TRADING

Distribuidor Nacional:
Tel: (011) 816-6816
Fax: (011) 813-9275

IMAGEM NO WINDOW

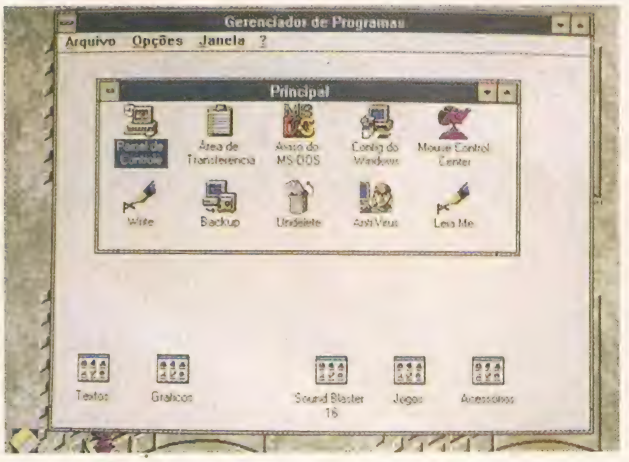
É possível alterar as características das telas no Windows. Aqui, um roteiro para realizar essa troca de resolução de imagens

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Com a resolução VGA (640x480) (alto, à dir.) os ícones ficam maiores, enquanto com o Super VGA (1.024x768) as janelas são menores mas a qualidade de imagem é melhor (acima)

A imagem que aparece na tela está horrível. Poucas cores, como se estivesse faltando pedaços. Ou então o jogo não roda aparecendo uma advertência que precisa de 256 cores e resolução em Super VGA. O Windows pode parecer, e estar, rodando perfeitamente. Só que provavelmente está acertado para ter 16 cores e resolução em VGA.

Trocar a resolução, que é a quantidade de pontos mostrados na tela do monitor para que uma imagem possa ser formada, é um trabalho relativamente simples e que pode ser feito pelo próprio usuário. Da mesma forma pode-se acertar também o número de cores. Nesta edição de ***Computer Games***, página 14, há uma reportagem sobre monitores, onde se explica que um PC pode ter várias resoluções. Confira aqui os passos para trocar a resolução de seu monitor.



Os dois padrões mais comuns de resolução gráfica são o VGA e o Super VGA. A resolução gráfica é dividida em linhas (horizontais) e colunas (verticais) que definem a configuração da tela. A configuração básica VGA é de 640 x 480 pontos, ou seja, 480 linhas por 640 colunas em 16 cores. Já em monitores Super VGA, a resolução padrão é de 800 x 600 pontos, podendo ser ainda de 1024 x 768 ou até mesmo 1280 x 1024 e assim por diante. Pode também ter 16 cores, 256 cores, 65.536 cores e pode passar a marca de 16 milhões, dependendo da placa de vídeo utilizada.

CONFIGURANDO O VÍDEO DENTRO DO WINDOWS

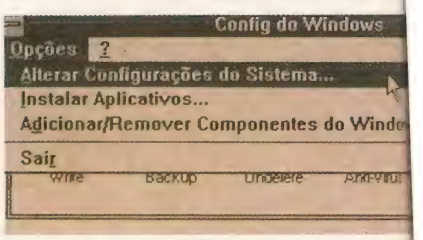
Para fazer as alterações de resolução é preciso ter o programa Windows em disquetes, e com certeza, o disquete que acompanha a sua placa de vídeo. Sem eles, muito provavelmente, o trabalho não poderá ser realizado e nem vale a pena tentar.

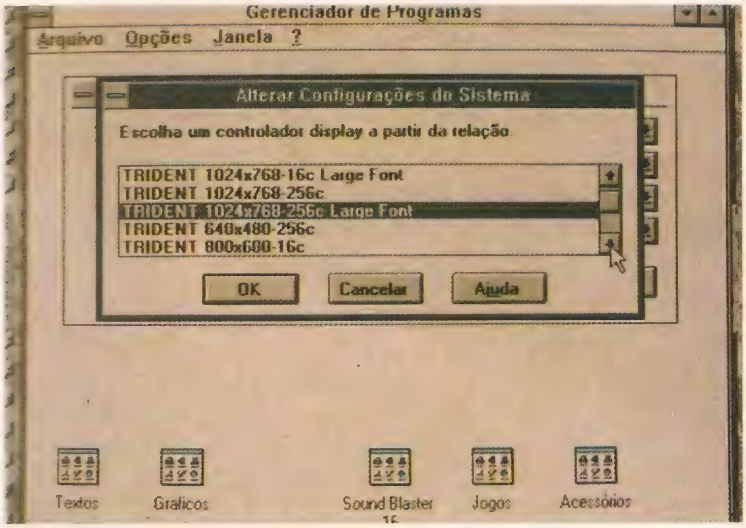
1 Abra o Windows e encontre o ícone "Config do Windows", que normalmente fica dentro do grupo "Principal";

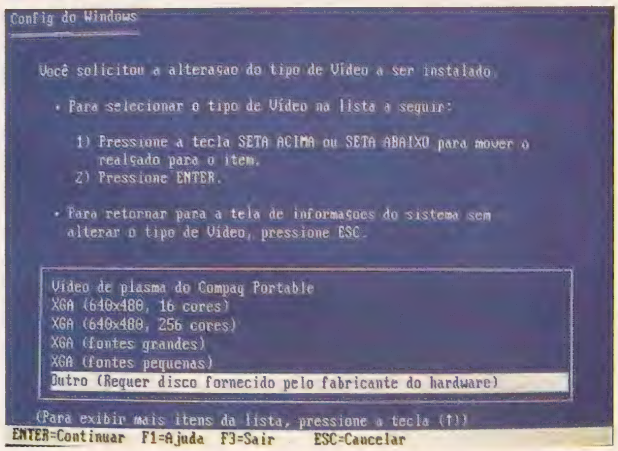
2 Clique em "Opções" e em s guida na alternativa "Alter Configurações do Sistema";

3 Ao lado da opção "Vídeo (existem outros ajustes de Te clado, Mouse e Rede que não se rão tratados nessa reportagem) h uma seta. Clique sobre ela e sur girão as muitas opções de driver com as resoluções e opções d cores.

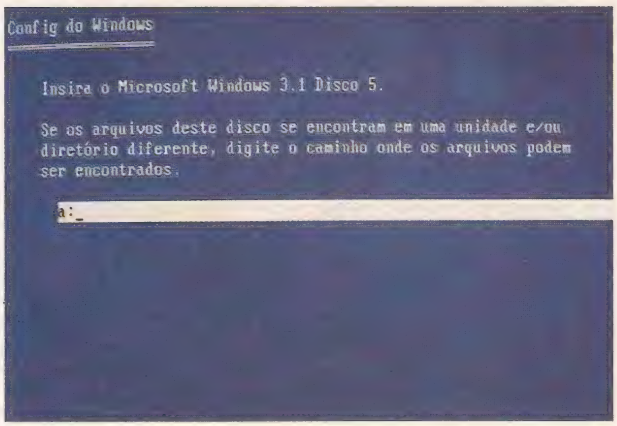
4 Na lista que aparece estão os drivers disponíves que vem junto com o Windows. A maioria das placas de vídeo hoje no mercado são muito novas para o Windows 3.1, então coloque o disquete da sua placa no drive (A: ou B:, por exemplo) para que o Windows reconheça a sua controladora. Escolha a última opção da lista, que é "Outro(a) display (Requer discos de OEM...)". Agora coloque o drive correspondente onde está seu disquete e escolha então a







Usando o Super VGA (alto à esq.) é melhor escolher as "fontes grandes" que dão melhor leitura. Para trocar a resolução é preciso ter o disquete da placa de vídeo (acima), além dos disquetes do Windows (abaixo)



resolução desejada, a qual sua placa de vídeo suporta (verifique se seu monitor é Super VGA em altas resoluções!). Se a escolha for uma definição de 1024x 768 em 256 cores, por exemplo, tente procurar um opção com "fontes grandes" (Large Fonts) senão as letras ficarão difíceis demais de serem lidas.

5 Feita a escolha podem aparecer duas mensagens. A primeira é que os drivers correspondentes já estão instalados no Windows e o programa pergunta se você quer usá-los ou substituí-los por um novo. Respondendo que sim, para o já instalado, o ajuste é feito automaticamente. Caso contrário, é preciso ir colocando os disquetes do Windows que ele pede, como número um, dois e etc... Esteja com os discos a mão.

6 Depois que o Windows copiar os drivers dos disquetes, uma última tela apresentará a opção "Reiniciar o Windows". Aceita essa opção, o Windows fechará automaticamente e quando abrir mostrará a nova resolução com o número de cores escolhidas.

CONFIGURANDO O VÍDEO DO WINDOWS PELO DOS

Em alguns casos, ocorrem problemas no driver de vídeo, como uma configuração errada e o Windows não chega nem ao menos a rodar, pois a placa de vídeo instalada não é a mesma do driver. Aí é impossível entrar no "Config do Windows". A solução de emergência então é fazer o serviço pelo DOS para trocar a resolução. Siga a operação pelo DOS:

1 Entre no diretório onde se encontra seu Windows (CD\ WINDOWS);

2 Digite "config", ou "setup", caso seu Windows seja em inglês;

3 Aparecerá uma tela do "Config do Windows" com "Informações do sistema". Com as seta para cima e para baixo, escolha a opção "Vídeo" (exitem muitas outras) e pressione "Enter"

4 A partir deste ponto o procedimento é igual ao mostrado na sequência do Windows: os drivers já estão listados, pode-se escolher a opção do disquete (OEM) e assim por diante.

5 Feita a escolha e dando-se um Enter, volta-se a tela inicial. Estará então iluminada a opção "Alterar - Aceitar a configuração exibida acima". Dê enter.

6 Chega o momento do programa pedir os disquetes do Windows. Coloque na ordem pedida.

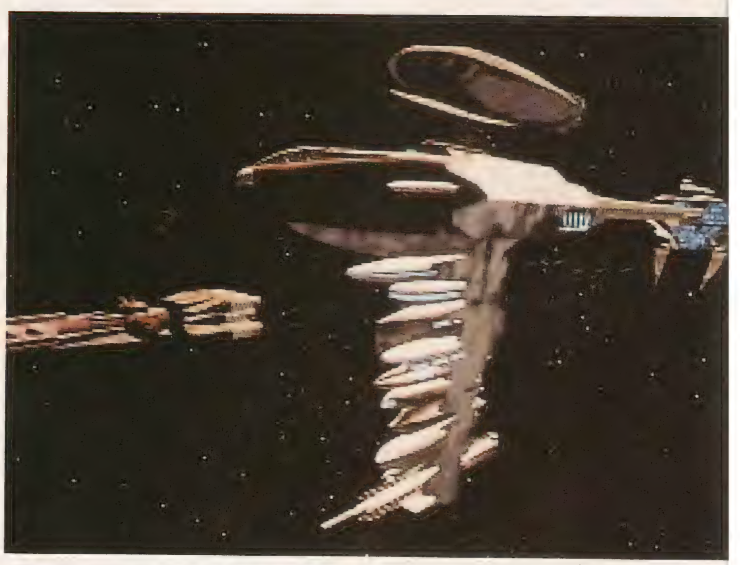
7 Ao terminar o trabalho, o computador apresenta duas opções: o "Enter" volta a configuração anterior e a tecla "ESC" efetua a mudança. Agora é só iniciar o Windows e pronto: aparecerá a nova configuração.

Se nada der certo

Alguns problemas podem acontecer ao se tentar trocar os drivers de vídeo. Os empecilhos mais comuns acontecem quando o usuário escolhe um driver, para uma certa resolução a qual sua placa de vídeo ou monitor não suportam. Outro problema pode acontecer se o driver de vídeo selecionado foi feito para outro modelo de placa de vídeo, que não a sua. Em qualquer um destes casos, o problema acontece quando o Windows não entra e trava logo na abertura. A solução está em trocar seu driver de vídeo (pelo DOS, é claro) por um que só permita uma resolução baixa, mas ao mesmo tempo que funcione e seja genérico. Este driver é o "VGA", que é automaticamente instalado pelo Windows. Basta selecionar esta opção na instalação do vídeo pelo DOS. Esta resolução funciona com praticamente qualquer placa de vídeo. A partir daí seu Windows vai funcionar de qualquer jeito!

STAR DARK FORCES WARS

Num cenário de Guerra nas Estrelas, muita luta no estilo de DOOM. Tudo para cumprir diversas missões



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Visual: naves em 3ª Dimensão e cenários elaborados

Ação não pára um minuto. São missões difíceis e uma história empolgante, com efeitos incríveis e cenários maravilhosos. Depois de muita expectativa, Dark Forces foi lançado, apenas em CD-ROM, simultaneamente no Brasil e nos EUA, no mês de março. Anunciado como a arma da produtora Lucas Arts para enfrentar o sucesso de jogos no estilo de Doom, o jogo tem uma estrutura semelhante a desses games, mas o resultado final surpreende.

Desta vez não é só, como em Doom, sair atirando como um louco, matando monstros e recolhendo chaves (não que isso não seja divertido, é claro). Em Dark Forces há um enredo, cada missão tem objetivos concretos, e a ação ganha uma pitada de suspense. Todo o clima de Guerra das Estrelas, que consagrou a Lucas Arts. Entre cenários elaborados, com excelentes efeitos de cores e texturas, as missões são verdadeiros desafios e, para completar, os efeitos sonoros dão um incrível tom de realismo: ouve-se o som da água nos rios e e até os guardas inimigos conversando, alertando sobre sua aproximação.

A história baseia-se também na trilogia Guerra nas Estrelas. Como um agente "freelancer", o Comandante Katarn, o jogador, está a serviço das forças rebeldes, que lutam contra o Império que pretende dominar a galáxia. Mas Katarn trabalhou também há muit tempo atrás, para o Império e co nhece bem as estratégias de com bate do inimigo. Mesmo assim não vai ser fácil cumprir a primei ra missão: roubar os planos secre tos de Darth Vader, com um "cro nograma" de ataques do Império e entregá-los aos Rebeldes

Mas Katarn não trabalha sozi nho. Há uma equipe de apoio do Rebeldes, que o auxilia em cad nova fase, apresentando dicas mapas detalhados do local de ata que. Cada uma das quatorze mis sões de Dark Forces tem objetivo específicos, que devem ser cum

FILE MANAGER

Fabricante: LucasArts
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
Fone: (011) 283-5188
Configuração mínima: 386 DX, 8 megabytes de memória RAM, drive de CD-ROM e placa de som compatível com Sound Blaster
Controles: mouse, joystick ou teclado
Apresentação: um CD-ROM
Utiliza: de 3 a 70 megabytes no HD (instalação opcional para maior rapidez)
Preço: R$ 70,00

seu compartimento, o disquete no drive e preparar-se para jogar sem maiores confusões. Somente na hora de "salvar" o jogo, uma decepção: há uma espécie de "salvador automático de fases". Ao contrário de Doom, que permite gravar o jogo a qualquer momento, em Dark Forces só é possível retornar após um salvamento começando a fase desde o início. Se faltava pouco para conseguir seus objetivos, esqueça: é preciso começar de novo.

pridos na ordem certa. Geralmente é preciso acionar uma máquina, roubar documentos ou encontrar "vilões" importantes. Depois disso, e de acabar com os inimigos, é preciso ainda retornar à nave para "fugir" da fase. No final de cada fase, o jogo pede que você aperte a tecla "ESC" quando estiver pronto para continuar. Aí um menu aparece na tela, com a opção "Next Mission".

A instalação é simples e o próprio jogo propõe um disco de boot. Aceite a sugestão, coloque um disquete no drive (A: ou B:), que o computador fará o resto. Para rodar, basta colocar o CD no

SOFTWARE ESPECIAL

Entre as fases, há vários "cut scenes", pequenos filmes ou animações, que dão um certo charme ao jogo. Geralmente mostram lances da missão terminada, apresentando as rotina das personage na nave, detalhes das naves imp riais, os soldados e as bases i migas sendo preparadas para combate. Tudo em animações em 3D (três dimensões). As animações são muito parecidas com as encontradas em X-Wing e Tie Fighter, embora Dark Forces seja

Como em Guerra nas Estrelas o confronto é com as forças malignas de Darth Vader

FOTOS: DAUMER DE GIUI

apresentado em CD-ROM, o que permitiria filmes mais sofisticados.

Para desenvolver a tecnologia de modelagem das fases, inimigos e objetos de Dark Forces, a LucasArts reuniu uma equipe especial de programadores que criaram o "Jedi 3-D Technology", um software desenvolvido para fazer

Os desafios são muitos: além de destruir monstros, soldados e robôs, existem diferentes objetivos nas missões do jogo (acima)

EXCLUSIVO

CÓDIGOS ESPECIAIS

Computer Games conseguiu os códigos especiais para Dark Forces! Eles funcionam quase que como em Doom... Basta digitar as "palavras" em qualquer fase e uma mensagem indica o efeito obtido. Divirta-se com invencibilidade, munição infinita, todas as chaves...

***LADATA** - apresenta as coordenadas de espaço em 3D*
***LAIMLAME** - invencibilidade*
***LAREDLITE** - "congela" inimigos*
***LACDS** - mostra todos os ítens da fase no mapa*
***LAPOGO** - desliga checagem de altura (use para subir muros altos)*
***LAPOSTAL** - aumenta munição, energia e outros ítens*
***LARANDY** - super-carga para a arma*
***LANTFH** - tele-transporte (usa o mapa e depois digita em outro lugar para voltar)*
***LABUG** - modo inseto (super-zoom em paredes)*
***LASKIP** - passa de fase no meio do jogo*
***LAJABSHIP** - vai direto para a nave de Jabba*
***LATALAY** - vai direto para Talay*
***LASEWERS** - vai direto para os esgotos*

FOTOS: DAUMER DE GIUI

Existem muitas armas disponíveis: pistolas laser, granadas, canhões triplos de energia...

o jogo propriamente dito. Com o novo software, os objetos podem ser criados realmente em três dimensões, proporcionando uma sensação de profundidade. Há uma nave, por exemplo, que parece ter saído diretamente do Tie Fighter, toda em 3D, e colocada no Dark Forces apenas para enfeitar um hangar.

A mistura de texturas em 2D (duas dimensões) com objetos bem realistas foi muito bem feita. E os efeitos de luzes também impressionam pelo realismo. Um feixe de luz que entra por uma janela em um salão, por exemplo, realmente forma uma sombra que se projeta no chão. Entre outros recursos que o Jedi 3-D Tecnology dispõe, está o de simulação de diferentes tipos de atmosfera, que variam desde neblinas coloridas até a distorção de imagens, devido à distância de onde estão sendo observadas.

Soldados brancos, robôs e monstros estranhos aparecem ao longo do game e impressionam pelos detalhes. Ao contrário de outros games de ação, em Dark Forces a movimentação das personagens não é linear e "robotizada". Bicho anda como bicho e morre como bicho. No total são vinte tipos de inimigos para serem eliminados ao longo do jogo.

Com todos os recursos do Jedi os gráficos de Dark Forces são muito bons. À primeira vista, há uma certa semelhança com o visual de Doom, mas basta observar, por exemplo, os efeitos de "morph" (transformação) entre as fases para perceber que Dark Forces é muito superior aos seus concorrentes em termos gráficos.

SALTOS E TIROS

O mais divertido em Dark Forces são as extensões de comandos para a personagem. Pela primeira vez, num game em primeira pessoa, pode-se olhar para baixo, para cima, saltar ou agachar. Quando se caminha sobre uma torre altíssima, a sensação de olhar para baixo é deliciosa. Dá até aquele "friozinho" na barriga! Além da emoção, é importante olhar para cima e para baixo para acertar alvos mais altos ou abaixo do seu campo de visão normal.

Os pulos também são muito úteis, tanto para chegar a plataformas muito altas como para alcançar cubículos apenas um andar acima do seu. Se o comando do

Comandos

Comandos de locomoção

SETA PARA CIMA - anda para frente
SETA PARA BAIXO - anda para trás
SETA PARA DIREITA - anda para direita
SETA PARA ESQUERDA - anda para esquerda
BARRA ESPAÇO - usar (empurrar, puxar, abrir portas)
< OU > OU ALT + PARA DIREITA OU ESQUERDA - anda para os lados olhando para frente
C - agachar
X - pular
SHIFT + PARA QUALQUER LADO - corre
CAPSLOCK + PARA QUALQUER LADO - anda devagar

Comandos de visão

TECLA PAGEUP - olha para cima
TECLA PAGEDOWN - olha para baixo
5 - centraliza a visão

Armas

CTRL - tiros
Z - também atira
BOTÕES DE 0 A 9 - aciona as armas

Outros comandos

TAB - mapa
+ ou - - zoom
F1 - PDA
F2 - óculos infra-vermelhos
F3 - botas para neve
F4 - máscara contra gás
F5 - lanterna
Alt + ou - - muda tamanho da tela

A grande novidade: pode-se mudar os ângulos de visão, abaixar, corrrer e saltas para acertar os inimigos

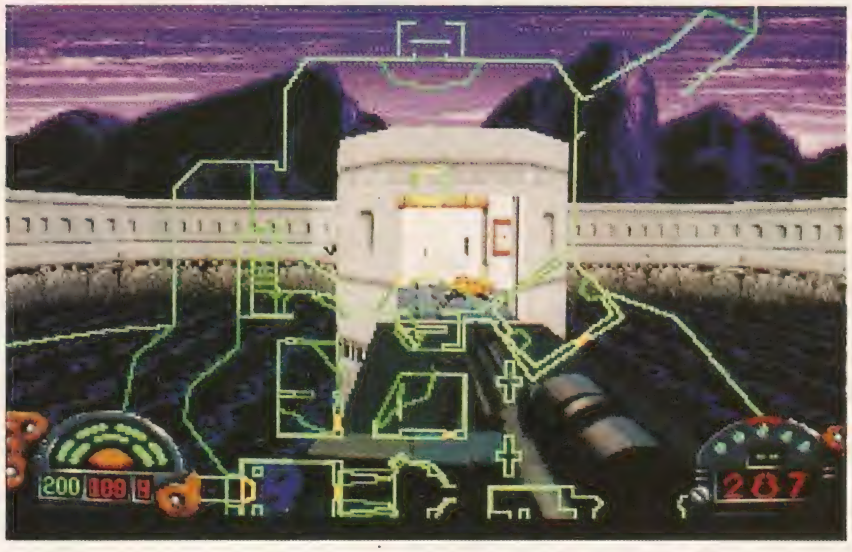
pulo (veja box de comandos) for usado em conjunto com o botão de correr, é possível pegar impulso para saltar mais alto. E com um pulo agachado consegue-se entrar nos locais pequenos. Aliás, andar agachado pode também facilitar a localização de passagens secretas, principalmente quando há muitos tiros em sua direção e não há para onde ir. E é também um jeito para destruir os robozinhos "camundongos", uns chatos que sismam em correr pelo chão.

Na hora do combate, o Coronel Katarn tem um arsenal com oito tipos de armas diferentes, que variam desde pistolas laser até canhões triplos de energia e granadas com alto poder de destruição. Os ítens espalhados pelo jogo são bem variados. Há recarregadores de energia, chaves especiais para abrir portas coloridas, uma máscara de oxigênio, que deve ser usada em salas com gás venenoso, óculos com sensor infra-vermelho e baterias para alimentar essa parafernália de itens, encontradas no chão ou dentro de robôs que já foram liquidados. A munição também pode ser encontrada no chão, além de roubada de inimigos já eliminados, portanto, não tenha piedade.

Uma outra inovação em Dark Forces é o PDA (Personal Data Administrator), que facilita o acompanhamento das ações a serem realizadas, e pode ser consultado a qualquer hora. Pode-se conferir a porcentagem de passagens secretas descobertas em uma determinada fase, conferir o número de objetivos já conquistados, ou o mapa de uma fase. E quem está acostumado com Doom vai estranhar o mapa de Dark Forces: ele é transparente e pode ser usado enquanto se joga. Chega de se perder em labirintos imensos.

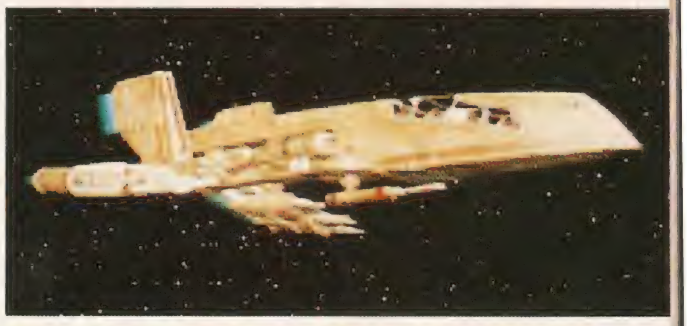
Depois de vários atrasos no lançamento, devido a estrutura complexa de programação do jogo, os designers e programadores da Lucas Arts, que se aventurou pela primeira vez em um game de ação, acertaram em cheio no alvo. O confronto entre o Império e os Rebeldes está ainda mais emocionante em Dark Forces.

Luiz Mazzaferro Júnior



FOTOS: DAUMER DE GIUSI

O mapa, transparente, pode ser usado durante o jogo



Caminhos secretos

Dicas? Não há problemas. Siga este roteiro para descobrir passagens secretas e vidas escondidas nas primeiras 4 fases de Dark Forces.

1ª FASE: "SECRET BASE"- *Esta missão vai prepará-lo para lutar definitivamete do lado Rebelde. É preciso conseguir os planos do Império, que estão escondidos em uma sala com luz piscando. Depois de pegar o disquete dos planos, siga para a saída e, no salão onde a nave pousa, repare que há uma abertura na parede: entre e pegue a vida escondida atrás da parede!*

2ª FASE: "TALAY: TAK BASE"- *Depois da palavra final dos chefões, você é finalmente contratado para trabalhar ao lado Rebelde. Sua missão agora será reativar a usina hidro-elétrica, ligando o gerador de energia. Para achá-lo, olhe na foto e repare no local pelo mapa. Em uma das paredes da fase, agache-se e abra a passagem secreta destacada na parede. Não se esqueça de voltar para a nave no final da fase!*

3ª FASE: "ANOAT CITY"- *Esta fase se passa nos esgotos de um planeta dominado pelo Império. Quando achar a alavanca na parede, gire-a para abrir as comportas de esgoto. Você deverá passar por todas as portas possíveis, acionando as chaves na parede dos salões. Depois de girar todas as chaves, de todas as portas do esgoto, entre novamente por cada uma delas e procure por uma vida em um dos túneis. Quando estiver preparado para encontrar o gordão que você foi procurar nesta fase, corra e salte para a plataforma onde há um soldado jogando bombas.*

4ª FASE: "RESEARCH FACILITY"- *Tome cuidado com os altíssimos abismos espalhados por toda a fase: se cair, dança... Sua missão é encontrar amostras do novo metal que o Império está pesquisando para contruir um super soldado chamado "Dark Trooper". Para isso, ache uma escadaria com muitas portas. Entre na última delas e vá acionando as chaves para fazer descer o gigantesco cilindro. Cada vez que ele parar na frente de uma porta, siga até a mesma e acione a chave do lugar onde está. Repita esta operação até conseguir subir no cilindro e pegar a amostra do metal.*

AGORA QUE VOCÊ JÁ SABE POR ONDE COMEÇAR, O DESAFIO FICA POR SUA CONTA...

DESCENT

Divirta-se enfrentando os alienígenas em pleno espaço sideral

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Usando as naves espaciais, salve reféns e destrua bases inimigas

Descent impressiona pela simplicidade, mas é um daqueles jogos que acabam se transformando em "vício". A ação não pára desde o primeiro instante e o game mistura o "jeitão" de Doom com técnicas de simuladores de batalhas espaciais, como Tie Fighter e Wing Commander III. O arsenal de armas disponíveis é muito grande: lasers, canhões, bombas flutuantes e mísseis poderosos. Tudo acionado dentro de túneis e salas escuras, no meio do espaço sideral. E para abrir as portas, nada de teclas especiais: é no tiro mesmo.

O melhor de Descent é a maneabilidade da nave, que permite muitos movimentos. É possível virar em qualquer direção, seguir em frente acelerando, enquanto se olha para qualquer lado e há até marcha ré! Mesmo com a nave indo para a frente, por exemplo, é possível atirar em qualquer direção, já que os inimigos podem surgir por todos os lados. Mas é preciso acertar a mira.

DIVERSÃO GARANTIDA

As missões do jogo são muito variadas. Não basta atirar o tempo todo: é necessário salvar reféns em salas escondidas, recolher ítens e armas especiais, além de destruir geradores de força na base inimiga, entre outras encrencas. As músicas também são interessantes, com sons digitais.

Descent tem vários níveis d dificuldade, e pode-se escolher en que nível jogar no início de cad uma das muitas missões. Mas nã dá para "salvar" no meio das fase e quando se muda de fase a gra vação é feita automaticamente. E sempre que o jogador morre numa fase, ao passar novamente pelo local onde foi eliminado, pode reforçar o estoque de armamentos recolhendo seu próprio arsenal que ficou abandonado no local.

Todos os objetos do jogo foram "construídos" em 3D (três dimensões), até o cenário do espaço sideral. Assim, as naves inimigas dão a impressão de estarem flutuando de verdade na sua frente. Em caso de explosão, não se preocupe: o visual é belíssimo. E o melhor é saber que, a qualquer hora, é possível se aproximar ou se afastar, e até fugir correndo dos alienígenas. É uma delícia!

FILE MANAGER

Fabricante: Parallax Software
Distribuidor no Brasil: Shareware pode ser encontrada em BBS, o completa só em importadoras
Configuração mínima: 386 DX, 4 megabytes de RAM
Controles: mouse, teclado e joystick
Ocupa: 8 Megabytes na Winchester
Preço médio: Versão shareware gr tuita

Disputa por modem

Descent foi apresentado somente com algumas missões, em versão shareware, isto é, uma versão para ser distribuída livremente por BBSs e entre amigos. O objetivo da produtora Parallax é tornar o jogo popular, para que a versão completa se transforme num sucesso de vendas. Parece que a estratégia está dando certo e Descent já é sucesso nas BBSs do Rio de Janeiro e de São Paulo. Uma boa parte deste sucesso também se deve ao fato deste jogo suportar partidas jogadas por modem. Descent permite conexões com modems em altas velocidades, que garantem ótima performance, mas o mínimo de BPS é 9600. É muito divertido competir contra ou em parceria com um colega. Para isso, basta interligar os dois computadores por telefone.

Já nas bancas

A MELHOR REVISTA DE AUTOMÓVEIS

AGORA MECÂNICA E MECÂNICA IMPORT ESTÃO EM UMA ÚNICA REVISTA, A MAIS COMPLETA REVISTA DE AUTOMÓVEIS DO BRASIL

SISAL EDITORA

MORTAL KOMBAT II

Parta para a briga, neste game com muito sangue na tela e efeitos sonoros incríveis

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Agora há 12 lutadores, (acima) entre eles Mileena e Kitana, duas garotas perigosas. E o poderoso Shang Tsung, antes intocável, entrou na briga para valer

Se Mortal Kombat I era um jogo violento, seu sucessor, Mortal Kombat II, está com muitos litros de sangue de vantagem. Depois do sucesso nos videogames e fliperamas, Mortal II estréia na versão para PC com doze guerreiros. Algumas personagens foram substituídas e surgiram novas como Mileena e Kitana, que arrasam na ala feminina, antes ocupada única e exclusivamente por Sonya. O honorável Shang Tsung, antes um chefão intocável, também entrou na turma de lutadores e é um dos mais legais, já que se transforma em todos os outros guerreiros.

Na nova versão, foram eliminados vários "bugs" (defeitos de programação), que assombravam Mortal I. Além disso, os gráficos e o som também melhoraram 100%. Os cenários estão mais sombrios do que nunca e são muito bem feitos, com variação de tons e perspectiva de visão em dois planos para dar mais realismo à movimentação. Além disso, jogando com um PC 486 DX e nível de detalhe "high", as imagens digitalizadas são perfeitas.

GRITOS E SANGUE

O mais legal em Mortal Kombat II, entretanto, são as vozes e efeitos, também digitalizados, que tomam conta das lutas: são gritos de desespero, sons de sangue jorrando e de estacas perfurando co-

Os gráficos são muito bonitos e existem vários planos, para dar mais realismo à ação. Entre os cenários sombrios, o sangue escorre pela tela

FILE MANAGER

Fabricante: Acclain
Distribuidor no Brasil: Importadoras
Configuração mínima: 386 DX, 4 megabytes de RAM e placa de som compatível com Sound Blaster
Controles: teclado ou joystick
Utiliza: 21 megabytes de espaço na winchester (HD)
Preço médio: R$ 60,00
Apresentação: 7 disquetes/1 CD

rações! Cada golpe desferido na cara de um lutador gera os mais variados tipos de efeitos sonoros, desde barulhos de cortes até ossos quebrando. Argh!

É uma pena que no teclado os comandos fiquem quase impossíveis de executar, já que a melhor opção de controle é o joystick, principalmente os "gamepad", como o "Gravis GamePad", que imitam os controles de videogame. Quem não tem um desses, pode usar a opção "Player 2", que utiliza os controles numéricos do teclado, facilitando a execução de comandos.

Mortal Kombat II tem também mais movimentos especiais e "fatalities" (os golpes de misericórdia

FOTOS: DAUMER DE GIUSTI

Aprenda os golpes do Scorpion (acima) e do Reptile (abaixo)

Siglas dos golpes

Confira esta tabela de códigos para entender melhor os golpes de cada lutador :

PARA CIMA: seta direcional para cima (pulo)

PARA BAIXO: seta direcional para baixo (agachar)

PARA FRENTE: seta direcional para esquerda ou direita, dependendo do lado em que o lutador está

PARA TRÁS: seta direcional para esquerda ou direita, dependendo do lado em que o lutador está

BLOCK: defesa (bloqueio)

LP: soco fraco (low punch)

HP: soco forte (high punch)

LK: chute fraco (low kick)

HP: chute forte (high kick)

A habilidosa Kitana arrasa com seu "leque mortal"

GOLPES ESPECIAIS

Agora, chega de papo. Confira os principais golpes deste jogo sanguinário:

SCORPION

***LANÇA** - trás, trás, LP*
***TELE-TRANSPORTE** - para baixo e para trás, HP*
***JOGADA NO AR** - block em um pulo sobre voadora*
***TAKE DOWN** - par baixo e para trás, LK*
***FATALITY** - segure block, para cima, para baixo, para baixo, para cima, para cima, HP*
***FRIENDSHIP** - segure HP, para frente, para frente, para baixo, para frente, para frente, para frente, solte HP*

REPTILE

***INVISIBILIDADE** - segure block, para cima, para cima, para baixo, HP*
***CUSPE ÁCIDO** - para frente, para frente, HP*
***BOLA DE ENERGIA** - para trás, para trás, HP, LP*
***FATALITY** - segure block, para cima, para trás, para trás, para baixo, LP*
***FRIENDSHIP** - para trás, para trás, para baixo, LK*

SUB-ZERO

***GELO NO CHÃO** - para baixo e para trás, LK*
***CONGELAR** - para baixo e para frente, LP*
***RASTEIRA** - diagonal para trás, block, LP, LK*
***FATALITY** - bem longe do oponente, segure LP, para trás, para trás, para baixo, para frente, solte LP*
***FRIENDSHIP** - para trás, para trás, para baixo, HK, LK*

KITANA

***LEQUE MORTAL** - para frente, para frente, HP, LP*
***ONDA PARALISANTE** - para trás, para trás, HP*
***Air Sweep** - para frente, para baixo, para trás, HP*
***ATAQUE DE BOLA** - para trás, para trás, para baixo, HK*
***FATALITY** - block várias vezes, HK*
***FRIENDSHIP** - para baixo, para baixo, para baixo, para cima, LK*

mais violentos do jogo), além da inovação dos engraçadíssimos "babalities" e "friendship", que no final da segunda luta de um round, permitem ao vencedor dar um presente ao seu oponente ou ainda tansformá-lo em um bebê, ao invés de matá-lo. Uma gracinha!

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Mileena, uma nov lutadora, não está a fim de brincade

GOLPES ESPECIAIS

LIU KANG

CHUTE BICICLETA *- segure LK por 3 segundos e solte*
BOLA DE FOGO PARA CIMA *- para frente, para frente, HP*
BOLA DE FOGO PARA BAIXO *- para frente, para frente, LP*
CHUTE VOADOR *- para frente, para frente, HK*
FATALITY *- para baixo, para frente, para trás, para trás, HK*
FRIENDSHIP *- para frente, para trás, para trás, para trás, LK*

RAIDEN

TORPEDO *-para trás, para frente, para frente*
RAIO *- para baixo e para frente, LP*
TELE-TRANSPORTE *- para baixo, para cima*
"CHOCÃO" ELÉTRICO *-*
segure HP perto do coitado e depois solte
FATALITY *- perto do oponente, segure HP por 2 segundos e solte*
FRIENDSHIP *- para baixo, para trás, para frente, HK*

KUNG LAO

GIRO *- segure block, para cima, para cima, LK*
TELE-TRANSPORTE *- para baixo, para cima*
CHAPELADA 1 *- para trás, para frente, para cima, LP*
CHAPELADA 2 *- para trás, para frente, para baixo, LP*
FATALITY *- para frente, para frente, para frente, LK*
FRIENDSHIP *- perto do oponente, para trás, para trás, para trás, para baixo, HK*

JONNY CAGE

MULTI-CHUTE *- para trás, para frente, LK*
SOCO PODEROSO *- LP, block*
BOLA DE ENERGIA *- para baixo e para frente, LP*
UPPERCUT *- para trás, para baixo, para trás, HP*
FATALITY *- perto do oponente, para baixo, para baixo, par frente, para frente, LP*
FRIENDSHIP *- para trás, para trás, para trás, HK*

BARAKA

TIRO DE LÂMINA *- para baixo e para trás, HP*
SHREDDER *- para trás, para trás, para trás, LP*
FATALITY *- para trás, para frente, para baixo, para frente, LP*
FRIENDSHIP *- segure block, para cima, para cima, para frente, para frente, HK*

JAX

SOCO ONDA *- para baixo e para trás, HK*
AGARRÃO *- para frente, para frente, LP*
TERREMOTO *- segure HP por 5 segundos, LP*
FATALITY *- block várias vezes, LP*
FRIENDSHIP *- segure block, para baixo, para baixo, para baixo, para cima, para cima, LK*

MILEENA

DROP KICK *- para trás, para frente, LK*
TIRO SAI *- segure HP por um tempo e solte*
FATALITY *- perto do oponente, para frente, para trás, para frente, LP*
FRIENDSHIP *- para baixo, para baixo, para baixo, para cima, HK*

SHANG TSUNG

BOLA DE FOGO *- para trás, para trás, HP*
MULTI-BOLAS *- para trás, para trás, para frente, para frente, para frente, HP*
FATALITY *- segure HK por 3 segundos e solte*
FRIENDSHIP *- para trás, para trás, para baixo, para trás, HK*

A qualidade das animações e efeitos visuais e sonoros surpreende

Shang Tsung é uma das personagens mais legais: ele têm poder para se transformar em outros guerrreiros

WING COMMANDER III
Heart of the Tiger

Assuma o comando e embarque nesta incrível aventura intergalática em CD-ROM, com visual cinematográfico

FOTOS: DAUMER DE GIULI

"Cut scenes": filmes entre as batalhas

Prepare-se para embarcar numa viagem de ação e aventura em Wing Commander 3. Apresentado em quatro CDs, o jogo tem visual cinematográfico e todas as emoções reais de um simulador de vôo. Com atores, sets de filmagem, efeitos especiais e roteiro produzidos em Hollywood, este game está entre os mais caros já realizados e o resultado final é incrível.

Os vídeos em 256 cores têm ótima definição e, além das cenas de combate, há vários "cut scenes", filmes entre as batalhas que apresentam situações envolvendo a tripulação da nave. O elenco reúne nomes conhecidos do cinema, como Mark Hammil, que fez o Luke Skywalker em Guerra nas Estrelas, e está no papel principal do jogo, interpretando o Coronel Christopher. Malcolm McDowell, especialista em representar grandes vilões do cinema, também se destaca pelo seu desempenho.

A ambientação é semelhante a de Wing Commander 1 e 2, e o enredo básico é o habitual: entre batalhas espaciais e ataques em terra, os humanos lutam contra a dominação dos felinos Kilrathi, tentando manter a paz e a ordem no universo. Mas agora Christopher foi transferido para a nave TCS Victory, já que depois de um conflito com os Kilrathi sua antiga nave espatifou-se contra um planeta qualquer. Para piorar, os Kilrathis seqüestraram sua namorada. É evidente que não faltam motivos para novas batalhas, agora a bordo da nave-mãe TCS.

O Coronel Christofer, interpretado pelo astro Mark "Luke Skywalker" Hammil (acima), comanda a nave TCS Victory (ao alto): muita ação a bordo

EM AÇÃO

Os controles são basicamente os mesmos dos outros jogos da série (veja em *Computer Games* nº 8), mas ➤

FILE MANAGER

Produtora: Origin
Distribuidor no Brasil: Importadoras
Configuração mínima: 486 DX2, 8 MB de RAM, monitor VGA colorido e kit multimídia padrão MPC2 (CD-ROM de dupla velocidade).
Controles: mouse, teclado e joystick (recomendado)
Utiliza: de 400 Kb à 45 megabytes de Winchester (quanto maior o número de megabytes na winchester, mais rápido fica o jogo)
Preço médio: US$ 90,00
Apresentação: 4 CDs

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Batalhas emocionantes: as cenas de ação acontecem sempre próximas do jogador (acima) e há vários ângulos para acompanhar a briga. No total são 50 fases para chegar ao final

algumas alterações realizadas melhoraram o relacionamento com o jogo (interface) além do suporte ao joystick ter sido aperfeiçoado, com mais opções de marcas. Foram criadas também novas visões de câmera e ângulos diferentes de controle , permitindo ver a nave de fora da cabine, de trás, além do tradicional "cockpit", o que proporciona muito mais prazer no vôo, possibilitando o desenvolvimento de estratégias mais elaboradas a partir da análise de suas ações em vários ângulos. Pode-se ainda trocar o ângulo de visão durante as batalhas para ter, por exemplo, a visão de um míssil quando parte ao encontro de um alvo.

HARDWARE PESADO

Wing Comander 3 é distribuído em 4 CDs e não tem nada de "Making Of" (como o game foi feito), demos, ou qualquer outra coisa para ocupar espaço dos CDs: é tudo jogo mesmo! E os requisitos de hardware podem até assustar quem pretender ver tudo que o jogo oferece. O equipamento mínimo, segundo indicações do próprio fabricante, já é de um PC 486 de 50 ou 66 MHz. Claro, é preciso um CD-ROM de dupla velocidade. A memória RAM também é fundamental, pois sem 8 megabytes instalados, também pedido pelo fabricante, Wing 3 nem vai entrar. Outro item recomendável para rodar o jogo em Super VGA é uma boa placa de vídeo aceleradora, que seja local bus. E para rodar o jogo em maior velocidade é recomendado instalar num HD com 45 megabytes livres. Mas o jogo só mostra mesmo todo o seu potencial (sem exageros) em um Pentium 66 MHz, com 16 megabytes de memória RAM e um HD (winchester) bem "poderoso".

O desafio é vencer os poderosos Kilrathis (acima), que querem dominar os humanos e conquistar o Universo

Wing Commander 3 surpreende pelas cenas de combate: as lutas acontecem sempre bem perto da nave e não como pontos distantes e sem definição, além dos inimigos serem muito variados, garantindo emoções fortes. Mesmo não sendo um jogo muito difícil, comparado com outros, como Tie Fighter, Wing 3 tem muita ação durante as missões.

INTERATIVIDADE

A inovação em Wing Commander 3 é a possibilidade de interferir diretamente na história, definindo a personalidade da personagem principal, o Coronel Christopher Blair. Cada frase selecionada pelo jogador pode influir no desenrolar do jogo. E a briga não vai ser fácil, pois é preciso completar um total de 50 fases para chegar ao fim da aventura. Mas, ao contrário do que acontece em vários simuladores, cada missão tem uma história, ou seja, nada está "solto" no jogo. Tudo o que acontece em uma fase influi na história e é importante não perder de vista os objetivos de cada missão.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

E não é só o resultado dos combates que importa. Em Wing 3, além de ser bom atirador, é preciso estar sempre atento ao que acontece dentro da nave TCS, zelar pela vida dos seus parceiros (wingmen), e escolher seus companheiros com cuidado. Durante o desenvolvimento do jogo, novas tramas e intrigas surgem na nave-mãe e é importante pensar bem nas conseqüências e decidir o que fazer ou que partido tomar se, por exemplo, houver uma revolta de pilotos.

No início de cada missão, o jogador pode escolher seu próprio "wingman", isto é, o piloto que vai ajudá-lo. Cada piloto disponível tem características diferentes e seu próprio estilo de luta. O jogador deve ficar esperto e descobrir quais são os melhores wingmen. Para isso existe o "Kill Board", com estatísticas que permitem constatar qual dos pilotos se saiu melhor em missões anteriores.

Além disso, Coronel Christopher tem total liberdade para selecionar a nave que pretende pilotar e a munição que prefere utilizar. Para isso basta dar as instruções a Rachel, a funcionária que prepara os armamentos. No manual do jogo há uma lista completa com as características de cada uma das quatro naves disponíveis e informações sobre as naves inimigas. É importante ter um pouco de paciência e conferir todos os dados com atenção, definindo a nave mais adequada para o ataque. Mesmo quem não é fanático por simuladores vai encontrar muita diversão a bordo da TCS Victory, em Wing Commander 3. ◆

Luiz Mazzaferro Júnior

Fique atento à tudo que acontece na nave-mãe (acima, à esq.), pois suas decisões influenciam no desenvolvimento do jogo. Acima, a namorada do jogador, capturada pelos Kilrathis

Malcom MCDowell: vilão famoso no cinema

INSTRUÇÕES AO COMANDANTE

★ AO SELECIONAR AS NAVES, NÃO PENSE APENAS NO PODER DE FOGO DE CADA UMA. PROCURE TAMBÉM NAVES RÁPIDAS E ÁGEIS. ESTEJA ATENTO AO PESO E AO DESIGN DE CADA UMA, PARA ESCOLHER A MAIS ADEQUADA À MISSÃO.

★ QUANDO ALGUM TRIPULANTE DA NAVE LHE FIZER PROPOSTAS SECRETAS, PENSE BEM ANTES DE FAZER UMA BOBAGEM E SEJA SEMPRE LEAL À TODOS OS SEUS SUPERIORES. TRAIÇÃO, NEM PENSAR! SEJA HONESTO E COERENTE EM SUAS DECISÕES.

★ ANTES DE INICIAR UMA NOVA MISSÃO, PRESTE MUITA ATENÇÃO ÀS DICAS DO COMANDANTE. ELAS SÃO TODAS FALADAS RAPIDAMENTE, EM INGLÊS. SE PREFERIR, LIGUE A OPÇÃO "TEXT DISPLAY" NA INSTALAÇÃO DO JOGO, PARA QUE APAREÇAM NA TELA OS TEXTOS REFERENTES AOS DIÁLOGOS.

★ QUANDO SE DEPARAR COM MUITOS INIMIGOS AO MESMO TEMPO, DESTRUA PRIMEIRO OS MAIS FRACOS, PARA QUE ELES PAREM DE ATIRAR. AGORA, COM MAIS TRANQÜILIDADE, CONCENTRE SUAS ATENÇÕES NOS MAIS FORTES.

★ ECONOMIZE OS SEUS MÍSSEIS, PARA UTILIZÁ-LOS CONTRA OS INIMIGOS MAIS DIFÍCEIS. CONTRA OS MAIS FRACOS, BASTA SOLTAR UMA SARAIVADA DE LASERS.

★ EM CASO DE DÚVIDA NA SELEÇÃO DE NAVES E ARMAS, DEIXE TUDO POR CONTA DA RACHEL. ELA PODE AJUDAR MUITO QUANDO NÃO SE SABE O QUE FAZER.

INDY CAR RACING

Todas as dicas para se tornar campeão da Fórmula Indy

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Não é nada fácil chegar ao pódio (acima). Comece com os circuitos mais fáceis, como New Hampshire, (dir.) onde com o carro Ace é possível conseguir a Pole Position

FILE MANAGER

Fabricante: Papyrus, 1993
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
Utiliza: 15 megabytes de disco rígido, 4 megabytes de expansão de memória, 8 preferível
Configuração mínima: PC AT 386 DX40 MHz, disco rígido, adaptador VGA; 486 com Local Bus vídeo recomendado
Gráficos: Vetoriais com Texture Mapping, definição VGA, 256 cores
Som: SoundBlaster, Roland, General MIDI
Controle: teclado, joystick altamente recomendado
Preço médio: R$ 60,00 (disquetes) R$ 70,00 (CD)
Apresentação: 3 disquetes de 3,5 hd

Acelerar tudo em circuitos ovais ou mistos. Ao final do campeonato subir ao pódio e poder levantar o troféu de campeão. Para realizar este sonho em IndiCar Racing é preciso antes de mais nada, paciência. E muita perseverança. IndyCar Racing tem um nível de simulação incrível - o carro reage na pista como um carro de Fórmula Indy de verdade. E, portanto, é muito difícil de dirigir. Principalmente em circuitos mistos.

Além de aprender a pilotar, é importante fazer acertos no carro, para que ele seja rápido. Mas o programa já vem com regulagens de carro "de fábrica", para todos os circuitos, e que são suficientes para ganhar corridas na maioria das pistas. Para se perseguir recordes, entretanto, é necessário desenvolver esses **settings** (acertos).

CIRCUITOS MISTOS

É fundamental conhecer bem o circuito. O melhor é decorar cada centímetro das pistas, uma a uma. Comece pelas mais fáceis, como Portland, com longas retas e curvas não tão fechadas, para depois encarar as mais travadas, como Surfer's Paradise, na Austrália, ou Detroit. O ideal é escolher a regulagem ***Easy*** e passear pela pista, em ***Practice***, com câmbio e freio automáticos. Por ser um carro fácil de dirigir, com um pouco de treino já é possível dar voltas na pista sem cometer muitas barbeiragens.

Depois que se tem alguma familiaridade com o traçado, conseguindo completar voltas sem problemas com o carro **Easy**, é hora de mudar de regulagem. Vá para o **Fast** ou até mesmo o **Ace**. Com a experiência e o conhecimento do circuito, já adquiridos com o carro mais fácil de pilotar. não será difícil aprender a dirigir um mais rápido.

Já com o carro **Ace** na opção **Practice**, tente acompanhar um carro concorrente. Não se preocupe em ultrapassá-lo. Assim, já pode começar a mapear a pista, prestando atenção nos locais onde o computador freia antes de cada curva e quais as marchas usadas em cada ponto da pista - entrada, saída e retas entre curvas.

É fundamental memorizar uma referência visual na pista do ponto de frenagem. Podem ser as placas de publicidade nos muros, caso a textura (que permite visualizar o que está ao lado da pista) esteja

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Para conhecer a pista, acompanhe um concorrente sem se preocupar em ultrapassá-lo

Nas curvas, as marcas dos pneus na pista são as melhores referências

ligada, ou a distância da curva, como último recurso, pois aqui não existem as placas indicando quantos metros faltam para a próxima curva, como em **World Circuit**, o simulador de Fórmula 1 da Microprose.

Esse "mapeamento" da pista é essencial para que se desligue, finalmente, os auxílios de freio e de troca de marchas, e se tenha total controle sobre o carro, tornando-o mais rápido. Habituando-se a trocar as marchas e a frear nos locais certos - e, para isso, um certo condicionamento com o teclado e joystick é fundamental (veja box) - basta ir reduzindo os pontos de frenagem, entrando cada vez mais forte em cada curva. Até descobrir os limites do carro.

CIRCUITOS OVAIS

Quem imagina que as pistas ovais são mais fáceis, por só terem curvas para um lado, está "redondamente" enganado. Além de um acerto especial do carro, que só vai virar para o lado esquerdo, esse tipo de circuito requer uma técnica de pilotagem muito precisa.

Vale a mesma técnica dos circuitos mistos: siga sempre um carro para aprender o melhor traçado para as curvas. Mas, sobretudo, mantenha os ouvidos bem ligados: se o carro derrapar muito há algo errado- percebe-se pelo som característico. Ou os pneus ainda estão frios, ou gastos demais, ou o acerto é ruim, ou ainda errou-se o ponto de entrada na curva. ➤

Como resolver problemas de memória

Depois de instalado, IndyCar games pode apresentar alguns problemas para rodar. É que, como todos os games um pouco mais sofisticados, o simulador da Papyrus é um consumidor voraz de memória. Ele roda muito mal com um PC 386, funcionando razoavelmente apenas se forem desligados todos os detalhes gráficos, como textura do asfalto, público e arquibancadas, grama e anúncios nas paredes, entre outros. Para qualquer PC 486 com 8 MB de RAM não há qualquer problema, o game roda normalmente. Se tiver apenas 4 MB, entretanto, existem duas soluções.

A mais fácil é, durante o boot, no momento em que aparecer a mensagem "Iniciando o MS-DOS" (Starting MS-DOS, para os possuidores do DOS em inglês) pressionar a tecla F8. Todos os comandos dos arquivos CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT serão apresentados na tela para que o usuário escolha se quer executá-lo ou não. Responda "S" (ou "Y", para versão em inglês do DOS) apenas para os comandos relativos à sua placa de som. Esqueça até mesmo o mouse, não utilizado pelo game. Assim, o máximo de memória disponível estará livre. Como IndyCar roda sob o DOS 4GW (um DOS especial que já vem junto com o jogo), que inclui o próprio gerenciador de memória, tudo deve funcionar.

A outra alternativa é fazer um disco de boot. O utilitário de instalação do game apresenta essa opção. Basta rodá-lo, escolher "Make a Boot Disk", inserir um disco formatado no drive indicado e pronto.

Utilize o replay (esq.) para identificar o melhor traçado, observando de diferentes ângulos, e fazer o mapeamento da pista

Conhecendo as pistas e as diferentes regulagens, é possível controlar o carro e arriscar manobras mais difíceis, como retardar a freada para fazer uma ultrapassagem

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Entre as inúmeras posssibilidades de ajuste, o piloto pode determinar o tipo de pneu, a diferença de diâmetro entre as rodas (acima) e o ângulo de inclinação das rodas, (acima, dir.) preparando-se para as perigosas curvas

Além dos acertos no carro, o game permite também variação nas condições climáticas em cada prova. Na chuva as regulagens são completamente diferentes, com amortecedores mais moles, mais asa e pneus especiais. A temperatura também influi no comportamento do carro, alterando o rendimento do motor (melhor no frio), a temperatura dos pneus (claro, mais alta no calor) entre outras. Por tudo isso o IndyCar Racing é considerado o melhor simulador de corridas de carros monopostos (tipo Fórmula, para um só piloto) do mercado. As possibilidades de ajustes são ilimitadas e garantem constante renovação ao game. Pelo menos até lançarem o próximo simulador. ◆

Mário Fittipaldi

Joystick ou teclado?

A sugestão para pilotar melhor inclui teclado e joystick. A opção "Controls", acessada através de "Options", no menu principal, permite que se configure os comandos ao seu gosto. Deixe para o teclado os comandos que requerem rapidez - acelerador, freio e câmbio -, passando para o joystick o controle da direção e da marcha ré. Aqui vai uma recomendação de comandos:

DIREÇÃO: Joystick 1
ACELERADOR: tecla A
FREIO: tecla Z
MARCHAS PARA CIMA: Barra de Espaço
MARCHAS PARA BAIXO: Alt
RÉ: tecla X ou joystick para trás

Prepare seu carro para vencer

FUEL (COMBUSTÍVEL) - *É possível ajustar a quantidade de combustível no tanque, que tem capacidade total de 40 galões (um galão tem cerca de 3,6 litros). No carro de classificação, use apenas a quantidade necessária para completar as voltas rápidas. Na corrida, tudo depende da duração e da sua estratégia. Com a tecla F2 tem-se a projeção do número de voltas que o carro dá com o combustível existente e o consumo.*

GEARS - *Aqui o importante é ajustar as marchas de maneira que o motor renda o máximo em RPMs (rotações por minuto) em cada marcha. Preste atenção ao limite de rotações de cada motor. Este deve ser o último ajuste, pois se diminuir a asa traseira, diminui-se a resistência ao vento, aumentando-se a velocidade e o número de RPMs, principalmente na última marcha e nos ovais, Nos mistos é importante ajustar-se todas as marchas para que o motor saia das curvas "cheio", com RPMs elevados.*

TIRES (PNEUS) - *É possível escolher o composto de borracha específico para cada pneu -soft (macio), medium (médio), hard (duro) e rain (chuva) - verificando o desgaste dos diferentes tipos, de acordo com o circuito, as regulagens do carro, e as condições do tempo.*

Regula-se também a pressão de cada pneu, um item extremamente importante, pois influi na estabilidade do carro direta e indiretamente: pneus cheios demais tendem a não tocar o solo integralmente, fazendo com que o carro fique instável. Já se estiverem vazios demais, a aderência torna-se excessiva e o carro perde velocidade nas retas e curvas, e ainda por cima os pneus duram menos, pois esquentam demais.

O termômetro oferece a temperatura interna (I), externa (O) e no centro (M). Um pneu bem calibrado oferece leituras parecidas nas três temperaturas . Se as temperaturas do lado de fora (O e I) forem maiores que as do centro (M), aumente a pressão. Se a temperatura no centro do pneu é maior, diminua. Também com a tecla F2 pode-se acompanhar, do cockpit, a evolução das temperaturas dos 4 pneus.

*O "**Stagger**" indica a diferença de di metro entre as rodas traseira direita e e querda. É normal, nos carros Indy, prepar dos para circuitos ovais, as rodas sere maiores no lado direito. Isso ajuda a faz curvas para a esquerda. Entretanto, se a d ferença for excessiva, o carro perde estabil dade -tende a sair de traseira nas curvas- perde também velocidade nas retas. Nos ci cuitos mistos ajuste para zero.*

SUSPENSION (SUSPENSÃO)

*O ajuste do ângulo de **Camber** é dos ma difíceis. Trata-se do o ângulo de inclinaçã da roda em relação à uma linha perpendicu lar ao solo, que passa pelo centro dos pneu Com o carro parado, as rodas dão a impres são de estarem "tortas", mas nas curvas ten dem a manter total contato do pneu com solo. Quanto mais firmes os amortecedores menor deve ser o ângulo. Nos ovais, o ângu lo é normalmente mais acentuado do lad direito do carro.*

*O ajuste dos amortecedores (**Shocks**) também é complicado e influi diretamente no comportamento do carro. O princípio é o seguinte: nas curvas, o carro tende a transferir todo o seu peso para o lado oposto, inclinando-se e fazendo com que a roda do lado de dentro, perca contato com o solo. O objetivo do amortecedor e suspensão é, além de absorver irregularidades do solo, compensar essa força, mantendo o máximo possível de área dos 4 pneus em contato com o solo.*

Por isso, os amortecedores do lado direito devem ser regulados o mais firmes possível, principalmente o dianteiro direito. Mas cuidado: se ficarem firmes demais, endurecem o carro que, em vez de absorver a força centrífuga, passa a ser sua vítima. Se ficarem moles demais, o carro certamente perderá velocidade, tendendo a rodar.

*O **Steering Lock** define a quantidade de graus que as rodas vão virar, para a esquerda e para a direita. Quanto maior o ângulo mais as rodas giram. Use ângulos elevados em circuitos "travados" com curvas "fechadas". Nos ovais, diminuir o ângulo significa um carro mais fácil de controlar.*

TODOS OS SÁBADOS OS COMPUTADORES PARAM PARA ASSISTIR TELEVISÃO

SÁBADOS ÀS 15:00h - TV GAZETA Canal 11

Confira as últimas novidades, lançamentos, tendências de mercado, serviços e inovações em informática. Um espaço para todos os envolvidos com tecnologia, com a apresentação de Tânia Rodrigues.

DIANA
CINEMATOGRÁFICA LTDA

Cyberwar

Antes do cinema, chega o jogo do Passageiro do Futuro II. Saiba como impedir que Cyberjobe domine o universo

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Semelhante ao filme, os efeitos especiais são ótimos, com gráficos e animações muito sofisticadas e vídeos com atores de verdade

O Virtual Space Industries, um importante órgão do governo dos EUA, realiza experiências científicas secretas para desenvolver o cérebro humano. Depois de muitos experimentos com realidade virtual, Dr. Angelo, o cientista responsável pelo projeto, resolve fazer alguns testes em Jobe, um rapaz tímido e problemático, que faz pequenos serviços de jardinagem. Mas a experiência foge ao controle: o desenvolvimento da inteligência de Jobe é surpreendente e ele passa a dominar a situação. Ele se transforma em Cyberjobe, um ser cibernético que vive dentro de redes de computador. É neste ponto que termina o filme Lawnmower Man, que no Brasil recebeu o nome de Passageiro do Futuro.

Agora, antes mesmo e chegar a continuação do filme (ainda em produção e que deverá ser lançada nos EUA no final de junho), chamada Cyberwar, surge o game em CD-ROM, também entitulado Cyberwar. No game recém lançado, Dr. Angelo foi aprisionado por Cyberjobe dentro de um universo virtual e deve atravessar um complexo de túneis para conseguir deter o rapaz transformado em ser cibernético que percorre redes de comunicação no mundo todo, planejando dominar o Universo.

Quem assistiu o filme O Passageiro do Futuro, com certeza se lembra dos avançados recursos de computação gráfica. E o jogo Cyberwar mantém esse nível de qualidade e sofisticação, com todas as animações produzidas em estações da Silicon Graphics, famosa também pela produção de filmes como Parque dos Dinossauros, de Steven Spilberg. Além dos cenários muito bem produzidos, que variam de fase para fase, há vídeos com atores reais e excelentes animações em 3D. Para complementar, os efeitos sonoros são alucinantes e a trilha musical é muito bem feita. O jogo é distribuído em quatro CDs, um deles somente de áudio, que pode ser reproduzido em qualquer CD player.

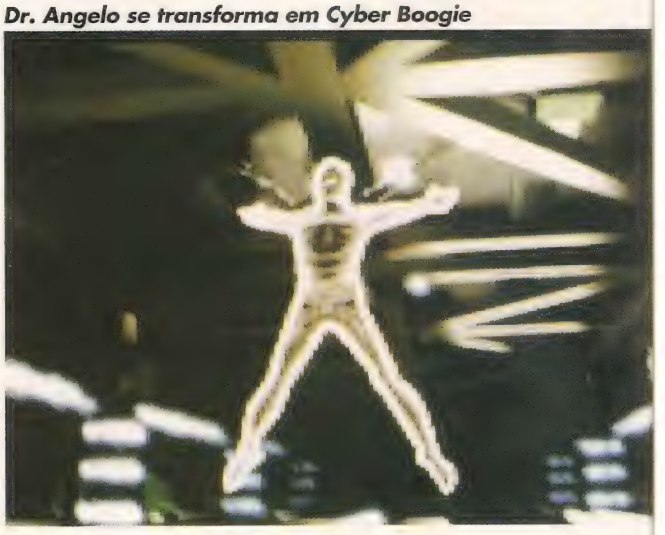
HABILIDADE E RACIOCÍNIO

No VSI Center, sede das pesquisas, surgem aleatoriamente três opções de fases e o jogador escolhe por onde começar. Nos momentos mais difíceis, pode-se salvar o jogo. Mas é melhor pensar bem antes de criar um Save Game e só utilizar esse recurso em pontos estratégicos. pois Cyberwar permite apenas dois salvamentos em todo o jogo. Na terceira tentativa, só aparece o aviso "Access Denied" (acesso negado).

Para conferir seu desempenho, use a seta para baixo e acesse o mapa. As áreas verdes mostram os pontos que já foram conquistados. Ao terminar uma fase, retorna-se automaticamente ao VSI Center, em busca de novos desafios.

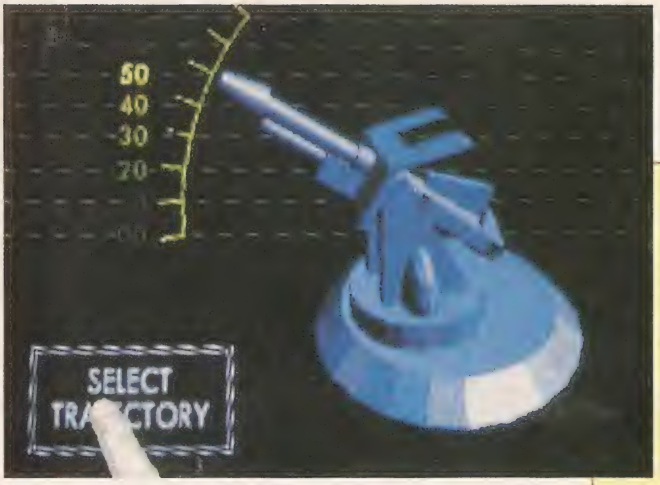
Em Cyberwar, o grande lance é a variedade. Além dos cenários e músicas, há diferentes tipos de ação. O jogador pilota motos, comanda naves espaciais e em alguns

Dr. Angelo se transforma em Cyber Boogie



FILE MANAGER

Fabricante: SCI
Distribuidor no Brasil: Importadoras
Configuração Mínima: 486 SX25, 4 Meg RAM, CD ROM Dupla Velocidade
Controles: Teclado (recomendado) ou Joystick
Gráficos: Video VGA ou SVGA
Som: Sound Blaster, General MIDI, AWE 32
Apresentação: 4 CD-ROM (três CDs de jogo e mais um com as músicas do game)
Preço Médio: R$ 75,00



FOTOS: DAUMER DE GIULI

momentos visualiza apenas a arma e tem que destruir os monstros que vão aparecendo. Em fases como Circuit Citie o importante é ter habilidade para pilotar a motocicleta futurista superando os obstáculos que aparecem pela frente. Em outras situações a missão depende mais de raciocínio, onde é preciso descobrir senhas, encontrar a saída de labirintos e resolver outros jogos do tipo puzzle (quebra-cabeça). Entre monstros e puzzles, é preciso ser rápido para deter Cyberjobe. Para quem gostou do filme, é uma excelente diversão, além do "gostinho" de poder conhecer o jogo antes mesmo do filme chegar ao cinema.

Toni Ricardo Cavalheiro

Circuit Citie: pilote uma moto futurista com diferentes pontos de vista

Os desafios são variados: há desde tiros de canhão até quebra-cabeças

Momentos difíceis

Conheça os segredos das fases mais difíceis do jogo

PROJECTILE RANGES

O jogador controla um canhão e dispara contra seu inimigo, Father McKnee, um dos responsáveis pela transformação de Jobe em Cyberjobe . Há apenas uma parede invisível separando-os. É preciso acertar ângulo e potência do canhão para localizar um buraco invisível por onde se pode atirar. Procure usar sempre ângulos entre 40 e 60 graus e mantenha a velocidade do projétil no início do vermelho, pois na velocidade máxima só se acerta a parede. E cuidado para não levar um tiro!

COMANDOS: ***Barra de Espaço ou Enter*** *- Selecionar o ângulo e a velocidade.*

MUTATION STORAGE

Nesta fase seu objetivo é destruir Bernie, um monstro virtual criado por Cyberjobe. Preste bastante atenção para ver em qual porta Bernie vai aparecer. Quando a porta for identificada, use a seta para apontar e dispare duas vezes rapidamente. É preciso atingi-lo várias vezes para derrotá-lo.

COMANDOS: ***Setas para esquerda, para direita e para cima*** *- Mover a arma.*

Barra de Espaço ou Enter *- Disparar.*

SECURITY DOOR

Aqui seu objetivo é conseguir acesso para as portar trancadas por Cyberjobe. Há vários tipos de telas diferentes, todas caracterizando jogos de puzzle (quebra-cabeças). Em uma das cenas, por exemplo, é preciso identificar o conjunto de figuras geométricas que forma a figura de um homem. Nesse caso, preste atenção nas figuras menores, pois geralmente as maiores são comuns para vários grupos de figuras.

COMANDOS: ***Setas para cima, para baixo, para esquerda e para direita*** *- movimentam o cursor.*

Barra de Espaço ou Enter *- Seleciona a opção.*

CYBER BOOGIE

Num jogo virtual, criado por Dr. Angelo no passado e agora recriado por Cyberjobe, o jogador controla um Cyber Boogie, um tipo de nave virtual, que deve desviar de obstáculos. Nas duas primeiras missões, não se preocupe em atirar. Preste atenção apenas nas curvas e portões que se fecham rapidamente. Depois atire nos portões para abrir caminho.

COMANDOS: ***Setas para cima, para baixo, para esquerda e para direita*** *- movimentam o Cyber Boogie.*

Barra de espaço ou Enter: *Dispara*

CIRCUIT CITIE

É a fase mais impressionante do jogo. Os gráficos são fantásticos e o jogador tem diversos pontos de vista, todos definidos automaticamente. Além disso, o som é de arrasar. Sua missão é controlar uma moto futurista por uma estrada sinuosa e fazer as curvas corretamente. Não vai ser nada fácil. Experimente essa seqüência de movimentos: na primeira bifurcação, entre a esquerda. Quando avistar o trem, vá para a esquerda e, rapidamente, duas pistas para a direita. E tenha cuidado: nas fases mais avançadas é preciso também atirar para destruir barreiras que impedem sua passagem.

COMANDOS: ***Setas para esquerda e para direita*** *- viram a moto*

Barra de espaço ou Enter *- Dispara*

Alone in the Dark 2

Um roteiro completo para ir até o final do jogo e salvar Grace

Muitos leitores de Computer Games *têm pedido socorro, pois estão perdidos há meses na misteriosa mansão de Alone 2 (apresentado em* Computer Games *nº 6). Neste complicado adventure, Edward Carnaby, o herói do game, vai até a mansão Hell Kitchen para ajudar seu amigo Ted Striker a salvar uma inocente garotinha, Grace Saunders, raptada por One Eyed Jack (Jack Um Olho). A missão é difícil, mas, seguindo este roteiro completo, você vai encontrar o caminho e salvar Grace.*

FOTOS: DAUVER DE GIUL

Lace a estátua para entrar no porão

No jardim, livre-se dos bandidos e encontre a passagem secreta

AVENTURA NO JARDIM

Pegue o táxi e vá até a mansão. Depois que o porão explodir, entre no jardim e lute com o guarda que está ferido. Não economize socos e chutes, até que ele "empacote". Aproveite para pegar uma arma, a munição e um pote com energia. Siga pela direita e quando encontrar a estátua, empurre-a para abrir uma passagem secreta. Seja rápido, para não ser atacado pelos gângsters que estão de guarda.

Continue andando e, ao encontrar cartas de baralho no chão, pegue o gancho e ande sobre a que tem o naipe de ouros, com um diamante vermelho. Não precisa ficar assustado quando cair no buraco, o tombo é inofensivo. E é bom acabar logo com o sujeito que está circulando por ali. A seguir, empurre o baú para encontrar outra carta de baralho e um livro de notas. Mas não se descuide: vire e mate o monstro que está bem atrás de você.

Use a carta no altar para abrir uma passagem secreta. Pegue a espada do chão e suba a escada para buscar o cantil de energia. Na saída, fique esperto: tem um gângster atrás de você. Seja rápido e, se precisar, use a espingarda "Thompson" para se livrar do cara. Agora corra na direção do coração vermelho e vire à esquerda e depois novamente à esquerda. Use a espada para acabar com as plantas espinhosas e siga em frente. No fim do corredor, liquide o bandido com tiros e socos. Fique atrás do pé da estátua e atire no gordo, não esquecendo de pegar a folha de jornal quando ele morrer. Use o gancho de seu inventário que se unirá a uma corda, laçando o braço da estátua: pronto, você descobriu mais uma entrada secreta.

PASSEIO PELO PORÃO

Pule no porão sem medo. Com o tombo, seus objetos são perdidos e será preciso explorar bem o lugar, para apanhar mais quatro itens: a alavanca, a moeda, o cano e

Recolha mais objetos no porão

FILE MANAGER

Produtora: Infogrames
Distribuidor no Brasil: importadoras
Utiliza: 386 SX, 2 megabytes de RAM (placa de som Sound Blaster opcional) e placa de vídeo VGA 256 cores
Controles: teclado
Preço médio: R$ 60,00

FOTOS: DAUMER DE GIUL

Jogue seu amigo Ted no abismo

o saquinho de papel. É lamentável, mas você vai encontrar o corpo de seu amigo Ted e deve jogá-lo no abismo. A seguir, passe a folha de jornal por baixo da porta e encaixe o cano na fechadura, derrubando a chave sobre a folha de papel. Pegue-a e abra a porta.

Esconda-se atrás do homem sentado (perto da alavanca), e sopre o saquinho de papel, estourando-o para chamar a atenção. Quando alguém se aproximar, acione a alavanca e adeus. Ele já era. Pegue os três ítens no chão e, com a alavanca do inventário, abra uma passagem no relógio. Dentro do relógio recolha os objetos no chão. Entre no elevador da despensa.

NA MANSÃO

Com o jornal, livre-se do músico pentelho (basta acionar o "use" no jornal) e apanhe o gancho que ele deixa no chão. Na lavanderia, pegue a tábua no canto da parede e parta para a briga: entre no tiroteio e mate os guardas com a tábua. Fique entre eles, saindo na hora "H" para que atirem uns nos outros. Dê socos fracos nos blocos com cartas de baralho, até aparecer o diamante. Atenção: um monstro atira em você, logo que a porta se abre. Não dê moleza: acabe com ele.

Na destilaria pegue a garrafa de whisky junto com energia. Coloque uma moeda na maquininha da parede e pegue as duas fichas. Na galeria, dê o whisky para o bêbado, que some em seguida. Aproveite para pegar o saco e vestir a roupa de Papai Noel. Volte até a lavanderia e suba as escadas, passando pela sala e entrando na cozinha.

Fique andando entre a cozinha e a sala até que a estátua jogue seu tridente. Então fuja e faça com que o cozinheiro seja atacado em vez de você. Depois que ele morrer, apanhe a coroa da estátua e os três ítens da cozinha. Use o vinho com o veneno para criar uma maléfica combinação. Ponha o vinho envenenado na porta dupla, perto da cozinha. Os gângsters vão apanhar a oferenda.

Quando o bêbado reaparecer, acerte-o sem piedade, ficando atrás de uma porta ou até mesmo atrás da árvore de Natal. Depois volte até onde está o vinho e entre na sala, usando suas duas fichas no órgão, para recolher um ítem estranho no chão e abrir a porta do quarto de bonecas, onde há uma arma, um carregador de balas e um colete protetor. Vista o colete, carregue a arma e saia.

NO SEGUNDO ANDAR

FOTOS: DAUMER DE GIUL

No quarto de Grace (acima), Camaby deve pegar o amuleto no chão para flutuar até a passagem secreta no teto

Devidamente protegido com o colete, volte até a sala e suba as escadas até o segundo andar da mansão, onde há um gângster. Vai ser fácil matar o cara, mas é sempre bom prevenir e tomar suas poções de energia. Entre na única portinha do corredor e procure a sala de jogos, onde há um monstro com uma arma. Pegue o revólver perto da mesa de sinuca e mate o monstro, não esquecendo de pegar a espada.

Na sala, recolha o livro e um pedaço de pergaminho, perto da estante. Saia e procure o quarto onde há dois braços armados de espadas. Acabe com os dois utilizando somente sua espada. Pegue o pedaço do pergaminho. Ande até a estátua ao seu lado e ponha nela a coroa que você roubou da estátua da sala de baixo. Em seguida uma porta secreta se abrirá. Entre no quarto - é o mesmo da apresentação do jogo - e repare que no chão há uma plataforma com um amuleto: pegue-o para flutuar até uma abertura no teto.

ENCONTRO COM O PIRATA

Pegue a arma e as munições do chão e mate os dois gângsters que aparecem logo em seguida. Um deles deixa uma chave no chão e o outro uma granada e energia. Pegue tudo e entre na sala onde há uma caixa de brinquedos. Use na caixa o ítem que você pegou perto do órgão, para fazer aparecer um pom-pom. Corra até o mini-jardim do quarto e jogue o pom-pom, para que o palhaço maldoso vá pegá-lo. Ele será devorado pelas cobras, enquanto você joga a granada pelo buraco da lareira e em seguida passa por ela. Seja rápido!

Há vários gângsters espalhados por toda a casa. É preciso acabar com todos eles para poder enfrentar Jack

Prepare-se para uma operação difícil: matar os três gângsters que sobraram. Esconda-se atrás da mesa e encha-os de socos, para destruí-los mais rápidamente. Aproxime-se da árvore de Natal e pegue a bola de bilhar. Depois, siga até a sala de jogos, onde há uma mesa de bilhar e ponha a bola no brinquedo perto das estantes. Uma passagem secreta será revelada e, para abri-la, será preciso usar a chave de seu inventário. Depois de seu primeiro encontro com o pirata Jack, use o gancho na porta para abrir caminho.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Siga o pirata até a sala principal do primeiro andar. Agora não tem jeito: você será capturado pela bruxa, que é amiguinha do pirata.

A BORDO DO NAVIO

Oba! O desafio ficou ainda mais interessante. Você agora controla Grace, uma garotinha indefesa que não pode lutar com nenhum pirata. Sua única opção é fugir o tempo todo dos inimigos.

Depois do encontro com a bruxa (acima), Grace comanda a ação e cria muitas armadilhas para escapar dos piratas (acima, à dir.)

Dentro do navio, empurre delicadamente a madeira que fecha a porta da prisão. Alimente, com as sementes jogadas no chão, o papagaio que está na sala ao lado. Pegue o sal e o sanduíche sobre a mesa e saia da sala, escondendo-se rapidamente debaixo da escada do navio. Depois do susto, passe correndo por trás do pirata e suba as escadas.

Os piratas estão cantando e não vão perceber sua presença, desde que, cuidadosamente, você se esconda de barril em barril, até conseguir apanhar o fósforo e entrar no alçapão. Lembre-se que para não ser pega, Grace deve ir pelos barris de baixo! Entrando no quarto de Jack, apanhe o bastão perto da cama, abra o baú e pegue o mini-canhão, colocando-o em frente à porta e usando o sal.

Em seguida apanhe o vaso de cristal da estante e aproxime-se do canhão. Jogue o vaso na parede e quando um pirata entrar na sala, acione o canhão com o acendedor. O pirata Jack já era! Pegue o sino que ele deixa cair e vá até a cozinha do navio, tomando cuidado com os monstros. Recolha o pé de galinha em cima da mesa e toque o sino na portinha de transporte de comida da cozinha.

Gracė é indefesa e tem que se esconder, para não ser vista pelos piratas (abaixo). Mas Carnaby consegue brigar com os bandidos (abaixo, à dir.)

Voltando à cozinha da casa, pegue a chave no chão e use-a para abrir o armário. Lá dentro há um pote com gelo e outro com marmelada. Use o pote com gelo no

chão da cozinha (perto da porta) e vá até a sala principa para atrair o guarda de plantão até o gelo, onde ele ficar preso. Volte até a sala e suba as escadas.

Tome cuidado com o guarda atrás de você e coloque a marmelada no chão, em frente a porta. Quando o gângster passar pelo doce, será colado no chão. Entre no mini-corredor pela porta e vá até a sala de jogos, onde encontra uma ficha. Pegue-a e abra a gaveta do quarto secreto com o bastão de ponta vermelha para apanhar uma chave.

Agora vá até o quarto onde você flutuou como Papai Noel e use o bastão com ponta vermelha na plataforma no chão. Grace vai aparecer na sala principal, onde deve seguir para a sala com o órgão e então colocar o urso de pelúcia atrás da cama de madeira na parede. Feito isso, coloque a ficha no órgão e espere o soldado vir em direção do urso, onde ficará preso. Volte até a cozinha e toque o sino novamente no transportador. Grace será capturada e levada ao encontro de Carnaby.

DESAFIO FINAL

Na pele de Carnaby novamente, use o seu braço insistentemente, até apanhar a chave para abrir suas algemas. Já livre, mate o pirata e apanhe sua espada. Aproveite para usá-la contra o guarda na próxima sala. Não se esqueça de pegar a arma e as munições!

No corredor, vire à esquerda, matando o pirata e apanhando o cordão e a arma. Abra a porta entre as lâmpadas e entre na sala de bebidas. Acabe com o perna-de-pau e pegue o que ele deixou para você. Empurre o barril para revelar um outro ítem. Saia do local e vire à direita. Mate o pirata, pegue os ítens e saia, dando conta do outro bandido. Entre agora na sala onde há dois ferreiros e também acabe com eles, procurando por outros três ítens que estão no local.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Use o canhão para acertar os piratas no navio (acima) e prepare sua espada para acabar com os que sobraram (ao lado)

Vá até o corredor e use a chave na porta trancada. Mate mais esse pirata e pegue a pólvora e o espeto. Saia do corredor, suba as escadas e entre no quarto onde há piratas dormindo. Ponha o barril de pólvora na frente da porta e vá até a sala em frente, deixando a porta aberta para cortar as correntes do canhão.

Um pirata vai acordar e você já sabe o que fazer com ele... Depois da árdua batalha, empurre o canhão (agora livre) até a frente da porta e introduza o pavio (cordão que está com você) no lugar certo. Acenda o "bichinho" e... CABRUM! Toda a cambada vai pelos ares.

Entre no quarto recém-destruído e recolha as moedas e a energia que ficaram. Saia do quarto e balance as moedas de ouro no corredor para atrair a atenção dos anões. Acabe com eles e entre na cozinha. Não se esqueça da energia! Abra a porta e mate o cozinheiro para pegar o "cetro" de Jack. Use-o na porta trancada do corredor e entre na sala, onde será preso pela magia da bruxa.

Mais uma vez, Grace está em ação e agora tem que acabar com a bruxa. Vá até a estátua do quarto e use o bastão. Quando a porta se abrir, use o pé de galinha no altar para acabar com a malvada bruxa, que nem percebe a menina. O controle passa para as mãos de Carnaby, que deve subir as escadas do corredor e matar os piratas no "deck" do navio. Pegue o gancho e suba até o mastro do navio, onde há um pirata lhe esperando. Acabe com ele e use o gancho na corda estendida sobre o topo do mastro.

É preciso lutar muito para salvar Grace

Caindo sobre um pedaço de madeira, acabe com o pirata e depois caia no deck novamente, apanhando uma espada no chão. Corra até Grace e corte as cordas que a prendem, usando o cortador. Fique esperto: Jack aparece para a luta final. Não há nenhum segredo para matá-lo: use a espada e lembre-se que será preciso derrotá-lo duas vezes. Depois é só curtir o final do jogo, com um passeio de barco com a Grace. ◆

Luiz Mazzaferro Júnior

PREPARE-SE PARA A BRIGA

EM ALONE 2 HÁ MUITAS LUTAS, COMO NOS JOGOS DE AÇÃO. SIGA ESTAS DICAS PARA LIVRAR-SE DOS BANDIDOS:

- ***SEMPRE QUE A MUNIÇÃO ACABAR, O BRAÇO SERÁ SEU MELHOR AMIGO. POR ISSO PROCURE UMA PORTA, OU ATÉ MESMO UMA PAREDE, PARA USAR COMO ESCUDO, PARA BATER SOSSEGADO, SEM SER ATINGIDO.***
- ***NO JARDIM, ELIMINE OS INIMIGOS AOS POUCOS. PROCURE LUTAR SEMPRE COM UM SÓ, EVITANDO ACERTAR GOLPES NOS OUTROS. SE ACERTAR SOCOS EM VÁRIOS, TODOS VIRÃO AO MESMO TEMPO CONTRA VOCÊ.***
- ***ESQUEÇA OS DOIS GÂNGSTERS QUE FICAM DE GUARDA NA PORTA DA MANSÃO, POIS ELES SÃO IMORTAIS.***
- ***ECONOMIZE ENERGIA NOS CANTIS PARA MOMENTOS DIFÍCEIS, COMO NAS BRIGAS COM SOLDADOS QUE TÊM ARMAS DE FOGO.***
- ***A ESPADA PODE SER A MELHOR ARMA QUANDO SE ESTÁ PERTO DO INIMIGO: USE E ABUSE DELA.***
- ***PREFIRA OS SOCOS AOS CHUTES: APESAR DE MENOS POTENTES, SÃO MAIS RÁPIDOS.***
- ***LEMBRE-SE QUE GRACE É TOTALMENTE INDEFESA, E NÃO PERMITA QUE ELA SE APROXIME DOS PIRATAS, SENÃO JÁ ERA!***
- ***SALVE O JOGO ANTES DE CADA LUTA E SE ESTIVER COM POUCA ENERGIA, NÃO HESITE EM DAR "LOADS" (CARREGAR NOVAMENTE O JOGO NO PONTO EM QUE ESTAVA), ATÉ ACABAR COM O INIMIGO, SEM LEVAR PORRADA.***

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Simba, o leãozinho da Disney que fez o maior sucesso no cinema, agora brinca em um CD-ROM muito interativo

THE LION KING

Após o sucesso nas telas de cinema de todo o mundo, o Rei Leão agora ataca também em forma de CD-ROM interativo. Mas o leão é bonzinho e tem tudo para agradar aos baixinhos mais exigentes e também qualquer adulto. The Lion King - Animated StoryBook é o mais recente lançamento da Disney Software, e traz para a tela dos PCs (há também uma versão para Macintosh) a história do leãozinho Simba, a mesma do cinema, mas com muitas animações e até jogos.

O principal destaque fica para a interface, o relacionamento do usuário com o programa, que é bastante simples, ideal para as crianças, com comandos intuitivos e requintes gráficos como o indicador do mouse em forma de patinha de leão... Uma sofisticação que certamente vai arrancar dos "marmanjos" comentários do tipo "Olha que gracinha"... De resto, predomina o conhecido padrão Disney de qualidade: gráficos belíssimos, muito coloridos e - claro - ótimas animações.

Mas o mais interessante é a quantidade de opções que o programa oferece. No modo interativo, acessado pela opção *Play* (brinque) do menu principal, a história é contada página a página, com a narração (em inglês) de Zazu - um passáro engraçado e de voz radiofônica, em hi-fi estéreo -, e, em cada uma delas surge uma série de surpresas. Basta clicar na tela e assistir às animações que rolam, sempre muito interessantes. Após a leitura da história, duas bordas laterais se abrem na tela, revelando mais comandos.

Outro modo de se divertir com The Lion King é simplesmente assistir à história, como se ela fosse contada por uma espécie de livro mágico, com som e animações. Basta escolher a opção *Read* (leia). Desta maneira, perde-se a interatividade, mas acontece de tudo na tela, com músicas, sons dos animais e todas as animações

O jogo é em inglês mas os comandos são muito simples

FILE MANAGER

Fabricante: Disney Software
Distribuidor no Brasil: Importadoras
Configuração mínima: PC 486 SX, 4MB RAM (8MB recomendados), 10 MB livres no HD, adaptador gráfico SVGA 256 cores, kit multimídia MPC-2 (drive de CD-ROM de dupla velocidade, placa de som 16 bits stereo), Windows 3.1
Apresentação: 1 CD ROM
Preço: R$ 60,00

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Clicando nos cenários surgem muitas surpresas (esq.). Há recursos hiper-texto (ao lado) e jogos (abaixo), para brincar com Simba e seus amigos

que poderiam ser acessadas com o clique do mouse no modo interativo. Quase como quando o vovô põe seus netinhos no colo para contar histórias... Na opção *Pick a Page* (pegue uma página) pode-se ir direto a qualquer página do programa e a opção com o desenho da página explica os comandos possíveis.

SURPRESAS

Na opção *Play,* já com a história acontecendo, outras opções de comandos aparecem. Depois da narração, pode-se clicar na tela para descobrir novas animações. Assim, ouve-se os bichos saudando o nascimento de um novo príncipe, aciona-se um Geiser na Terra Proibida ou pode-se ainda restabelecer o verde após o incêndio nas Pride Lands, o reino de Simba. As animações são muito bem feitas e certamente vão encantar as crianças.

As outras opções aparecem em uma borda nos dois cantos da tela. Ali, os amigos de Simba são botões que, ao serem clicados, acionam comandos. As setas avançam ou retornam as páginas. Clicando-se em Zazu, o pássaro, tem-se a releitura da história. Cuidadoso, ele até pigarreia para melhorar a voz e não fazer feio diante de seus expectadores... Clicando-se em Timon volta-se ao menu principal. Rafiki, o macaco, reserva uma das surpresas mais interessantes do software: um minidicionário interativo, em inglês. Clicando-se nele, algumas palavras do texto se iluminam. Uma vez clicadas, o sábio da floresta explica, em voz pausada e clara, o significado de cada uma delas. Animações com os elementos da tela também acontecem junto com a explicação, ajudando a compreensão do conceito explicado.

GAMES

The Lion King reserva ainda outras boas surpresas - talvez as mais apreciadas pela garotada: três games muito divertidos. Para acessá-los há dois modos: durante a história interativa, basta clicar na figura de Simba e Nala, que aparece na borda esquerda de três páginas do programa. Ou ainda ir direto, através do menu principal, na opção *Pick a Page*. As três últimas páginas são os jogos.

O primeiro jogo é o mais fácil e o mais engraçado. Usando-se o mouse, deve-se guiar Simba até o pássaro Zazu, sem que ele veja o leãozinho. É preciso ficar esperto: quando Zazu virar, Simba deve estar escondido na grama - basta clicar e segurar o botão esquerdo para que Simba se agache. Se Zazu o vir, adeus...

O segundo game é uma brincadeira de adivinhação. Deve-se clicar nas estrelas no céu para formar uma figura. A idéia é adivinhar que bicho será desenhado. Embora simples, o jogo tem efeitos muito bonitos. Finalmente, o terceiro game, que requer um pouco de habilidade: deve-se ajudar Timon a fazer sua refeição, clicando-se rapidamente nos besouros que atravessam a tela.

Para um adulto, apaixonado por Disney, The Lion King só não é perfeito por um motivo: a história é curta, e o programa acaba, deixando um gostinho de "quero mais". Mas, para as crianças, tudo parece estar muito bem dosado: texto, animações e música. Impossível não se apaixonar. ◆

Mário Fittipaldi

Timon recolhendo seu "almoço", é o guia nas brincadeiras pela floresta

MICROMIDIA

SOLICITE CATÁLOGO

REMETEMOS PARA TODO O BRASIL

TÍTULOS EM CD's
CYCLOMANIA
NASCAR - RECC
CYBERWAR
CYBERIA
MORTAL KOMBAT II
DARK FORCE
WING COMMANDER III
ZORRO
KING QUEST VII

E as últimas novidades do USA

R. Mariana de Chaves, 290
Tel./Fax: (011) 858-7989

COMET BBS

GAMES RPG FidoNet RBT BrasilNet

+ DE 51.000 ARQUIVOS

INTERNET EXCLUSIVO!!!

GAME SERVER PARA ATÉ 4 USUÁRIOS PARTICIPAREM DO MESMO JOGO DOOM EM SISTEMA DE REALIDADE VIRTUAL

10 CD ROMs
11 GB DE ARQUIVOS
ONLINE DOOMing
LEILÃO ONLINE

DADOS: (011) 584-8668
VOZ/FAX: (011) 275-6358
INTERNET:info@comet.ax.apc.org

Classic Soft

Fone/Fax (011) 875-4644

CD GAMES PC

Dark Forces	R$ 70
Kyrandia Book 3	R$ 51
Space Pirates	R$ 51
Crime Patrol	R$ 39
Under a Killing Moon	R$ 89
King's Quest VII	R$ 51
Wing Commander 3	R$ 89

CD GAMES PC

Cyclemania	R$ 51
Drug Wars	R$ 65
Nascar Racing	R$ 51
Mortal Kombat 2	R$ 85
Ecstatica	R$ 78
Rebel Assault	R$ 51
M.Carpet	R$ 45
US Nav Fighter/Cyberia	R$ 60
Knight Of Xentar	R$ 40
Armored Fist	R$ 51

SOLICITE CATÁLOGO COMPLETO GRÁTIS!

Rua João Cordeiro, 495 - Freguesia do Ó - SP - Capital - 02960-000

DIAL DATA SYSTEMS

MAIS DE 1000 JOGOS

Acesso InterNet

PersoCom BBS

dados: 882-8055 (14.4 kbps)
(011) 828-9577 (28.8 kbps)
voz: 829-4731

LASER SOFTWARE

Tudo para seu PC, em disquetes e CD's:
Aplicativos, jogos, utilitários e muito mais!

Peça catálogo GRÁTIS!!

e vários títulos pornôs

Dark Forces R$ 70.00 Mortal Kombat 2 R$ 89.00

FONE: (011) 221-6883 R. 24 de Maio, 35 conj. 151 Centro - SP - CEP: 01041-00

TUDO EM CD ROM

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

Consulte nossos preços!!!

SHAREWARE E DOMÍNIO PÚBLICO

Central SOFT

Jogos e Aplicativos p/ PC

TEL.: (011) 256-2544
FAX: (011) 259-8430
BBS: (011) 871-2859

R. Barão de Itapetininga, 88
7º andar - cj. 707
CEP 01042-000

Solicite catálogo completo enviando um disquete HD ou R$ 2,00

FLEX SYSTEM INFORMATICA

PRIMEIRO HOSPITAL DE COMPUTADORES DE SÃO PAULO

Faça uma transfusão sem riscos. Transforme seu anêmico 286 ou 386 em um saudável e poderoso 486.

- MELHORES PREÇOS E VARIEDADES DO MERCADO EM SUPRIMENTOS
- DIVERSOS TÍTULOS EM CDs KITs MULTIMÍDIA DE ÚLTIMA GERAÇÃO

COMPUTADORES E PERIFÉRICOS FINANCIADOS EM ATÉ 4 VEZES

FLEXSYSTEM INFORMÁTICA
R. Venceslau Brás, 74 - Praça da Sé - Tel.: (011) **605-2473** e **605-6588**
BREVE NOVA LOJA NA RUA COELHO LISBOA - TATUAPÉ

CHEGOU SUA MELHOR COMPANHEIRA DE TRABALHO
A mais completa mesa para informática

Solucione seus problemas de espaço com organização, proteção e qualidade

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

INFO BOX
MESA COM FECHADURA
MEDIDAS: 0,70L, 0,70P, 1,51A
COR: MOGNO
PREÇO R$ 305,00 ou 2 X 155,00

INFO BOX LIGHT
MEDIDAS: 0,72L, 0,63P, 1,35A
COR: MOGNO
PREÇO R$ 136,00 ou 2 X 75,00

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO: (011) 727-0215
Artur Berberian "ME" - Rua General Carneiro, 1287 - J. Ana Estela - Carapicuíba - SP - CEP 06355-080

FAÇA INIMIGOS SEM SAIR DE CASA.

MANDIC BBS lança o desafio. Digite "Go Games" e encontre o inimigo que você procura: Doom, Flight Simulator, Hints & Tricks, Campeonatos On-Line e tudo o que há de mais moderno em Games.

MANDIC BBS
PROFISSIONAL

BBS (011) 816 3911
FAX (011) 816 3245
ACESSO ACIMA 300KM
0800 - 163911

info%mandic@ibase.org.br

ASSISTÊNCIA TÉCNICA A DOMICÍLIO

AST INFORMÁTICA

FINANCIAMENTO 4X OU LEASING

OFERTA 1
MULTIMÍDIA 486, DX2 66 MHZ, 4 MB, CACHE 128KB, HD 270 MB, DRIVE 1.44, MONITOR 14" .28, CDROM DOUBLE SPEED, PLACA 16 BITS
R$ 2.120,00

MULTIMÍDIA

GABRIEL KNIGHT - CD	79,00
DESERT STRIKE - CD	59,00
STAR CRUSADER - CD	59,00
ACES OVER EUROPE - CD	79,00
REBEL ASSAULT - CD	79,00
TIE FIGHTER	69,00
SIM CITY 2000	59,00
DARK FORCES - CD	69,00
DIC DICIONÁRIO ELETRÔNICO	87,50

OFERTA 2
IMPRESSORA HP DESKJET 500C
R$ 599,00

OFERTA 3
AT 286 640 KB, DRIVE 1.2/1.44, HD 40 MB, MONITOR CGA
R$ 550,00
OU 2 VEZES
R$ 225,00

CONSULTE LINHA COMPAQ!!

TEL.: (011) 581-9810 - FAX (011) 579-8611 - JABAQUARA
LOJA TEL./FAX: (011) 822-5495 - R. TABAPUA, 698 - ITAIM BIBI

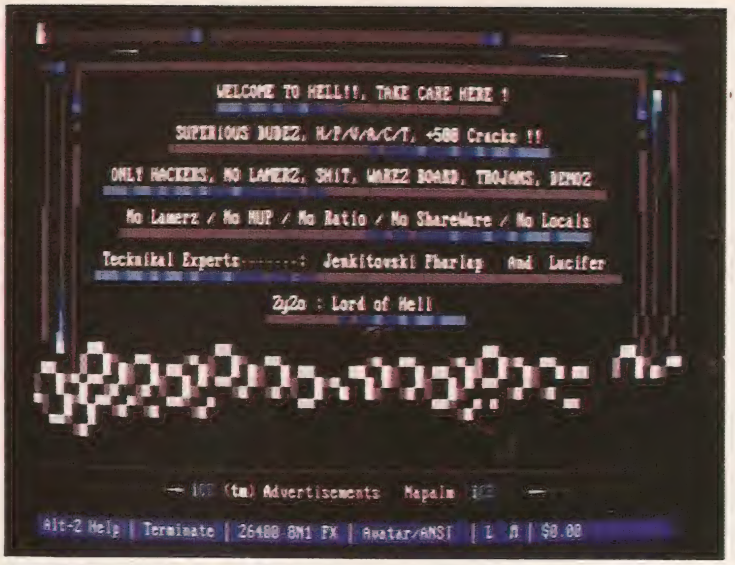
PREÇOS A VISTA ATÉ TÉRMINO DO ESTOQUE

DAUMER DE GIULI

Um computador com modem e uma linha telefônica é o que eles precisam para entrar em redes de computadores e descobrir muitos segredos. Estes terríveis especialistas em informática atuam também aqui no Brasil

HACKERS

"Acesso Negado" é algo que eles jamais aceitam. Conheça os "piratas" da informática



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Um BBS só de Hackers: "bem vindo ao Inferno"

Eles são misteriosos e enigmáticos. Considerados por muitos como gênios da informática, são chamados genericamente de hackers (que poderia ser traduzido como "arrombadores"). Quebram senhas, desvendando as mais secretas password (senhas), têm como "lazer" entrar em sistemas informatizados dos mais diversos tipos como BBSs, governos, jornais, passam vírus a outros computadores, entre outras peripécias, sendo chamados também de cyberpiratas. Nos Estados Unidos o caso dos hackers é tão sério que existem até os Cyber Cops, policiais virtuais que vigiam as linhas telefônicas para pegar os hackers que entram nos sistemas.

Um caso divulgado no mundo inteiro foi a prisão do cyberpirata americano Kevin Mitnick, responsável por vários crimes virtuais. Mas ele encontrou um oponente à sua altura: o "detetive de computadores" Tsutomu Shimomura, que após uma longa e complexa perseguição, conseguiu apanhar o pirata. Quando as duas "feras" se encontraram, depois da prisão de Kevin, cumprimentaram-se com grande respeito, como antigos cavaleiros medievais. O caso foi tão fantástico que deve virar livro e filme. Os direitos do livro já foram comprados por US$ 750 mil e pelo menos 30 empresas cinematográficas estão interessadas em fazer o filme.

Para realizar suas proezas, os hackers normalmente utilizam apenas um computador ligado a uma linha telefônica através de um modem. Eles conseguem o telefone para entrar em contato com um orgão do governo, por exemplo, que querem violar, contactam-se sistema de computadores e começam suas proezas.

Os primeiros hackers surgiram como uma espécie de espiões contratados por empresas, verdadeiros"gênios da informática" que espionavam grupos rivais. Tudo ilegal, é claro. Esses gênios tornaram-se os primeiros hackers. Agora as empresas não querem saber mais deles e os hackers estão agindo sozinhos, entrando nos sistemas de segurança e localizando informações importantes. Alguns até ganham muito dinheiro vendendo informações importantes.

No Brasil também há muitos hackers. Eles formaram até uma organização, a KHAOS *(Komputer Hacker Alternative Organization Society)*. Segundo um hacker brasileiro ligado a KHAOS, que recusou se identificar, para se proteger e não ser excluído da sociedade, eles podem ir além de descobrir senhas "perdidas" (veja box).

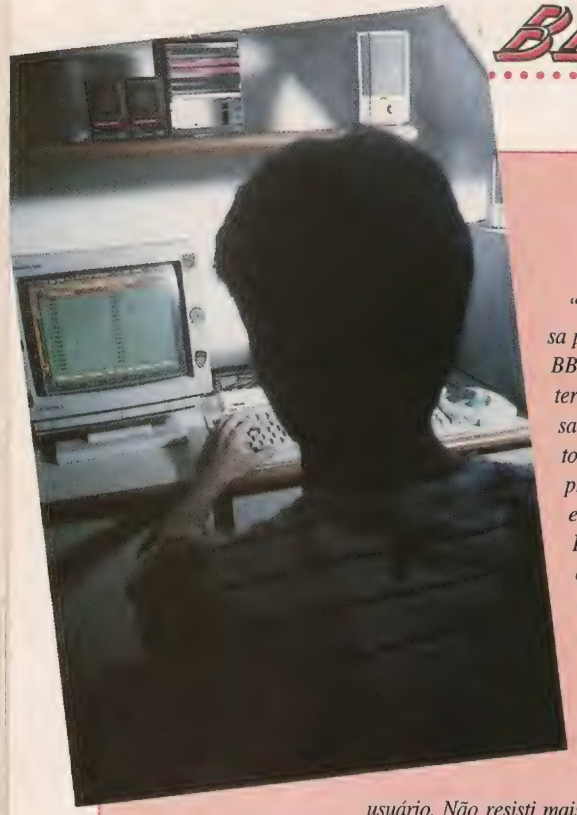
Um exemplo da atuação dos hackers aconteceu na Mandic BBS de São Paulo, SP. Um procedimento normal nesse BBS é a assinatura feita através de cartões de crédito. Ou seja o novo usuário apenas dá seu número do cartão para debitar seus despesas. Mas houve casos de pessoas que usavam cartões "frios". Aleksander Mandic (Sysop- operador do sistema- do Mandic BBS) junto com seu advogado, conseguiu encontrar e processar um dos hackers por falsidade ideológica. O acusado teve seu computador e acessórios utilizados para a fraude confiscados. O exemplo deu certo. "Havia cerca de 5 casos diários de fraude e atualmente não chegam nem a um por dia", diz Csongor Gyuricza, suporte do BBS.

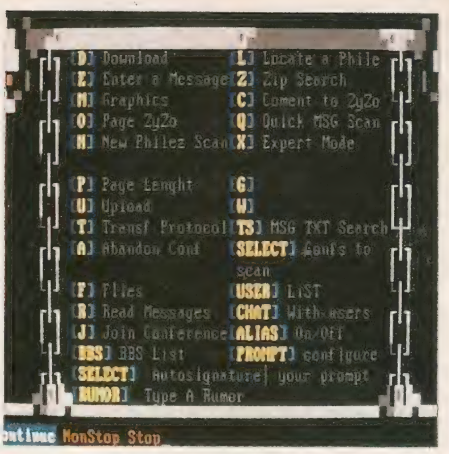
HACKERS POR PERTO

Ao contrário do que pode parecer, o usuário doméstico não está tão distante da ação dos hackers. Todos que acessam um BBS, entram na rede internacional de computadores InterNet, ou fazem troca de programas não originais podem encontrar um hacker.

Dentro de um BBS um deles pode roubar sua senha ou formatar (apagar todos os dados) sua winchester. Para isso, geralmente usam um Mail Bomb (bomba correio). Nesse caso deixam uma mensagem endereçada a você. Na hora da leitura, a mensagem cria um arquivo bem grande, normal- ➤

Há até programas especiais para descobrir senhas (password)





FOTOS: DAUMER DE GIUDI

"SOU UM HACKER"

"Certo dia me encontrava em chat (conversa por computador) com outro usuário de um BBS quando recebo uma mensagem de um terceiro usuário, fora da conversa. "Interessante, hein ?!?", apareceu escrito no monitor, e me enviaram um trecho da minha própria conversa. Assustado, conferi se o chat era mesmo privativo e constatei que sim. Fiquei intrigado. Como um usuário fora da conversa poderia me "monitorar"? Era impossível. A partir desse dia passei a invejar os tão temidos hackers.

Em outra ocasião, recebo uma mensagem do mesmo hacker com quem havia "cruzado" apenas uma vez, enviando novamente um trecho de uma mensagem "privativa" que eu havia enviado a outro usuário. Não resisti mais. Comecei a me interessar cada vez mais pelo assunto e descobri que eles, os hackers, seriam gênios em informática, a elite dos microcomputadores.

Com a troca de informações, fui conseguindo técnicas, senhas, telefones e até mesmo programas. Os "usuários", neste estágio inicial são chamados de "lammers". Logo depois, hackers. O hacker tem que ter um pseudônimo que impressione, intimide e passe confiança para a pessoa que está do outro lado da linha. Depois de meses como hacker iniciante, ele terá que realizar uma "proeza", para provar suas habilidades. A minha foi conseguir a relação de usuários de um certo BBS. Demorei um mês e meio nesse serviço mas consegui. Se "aprovado" o novato é convidado a ingressar em alguma organização.

Há vários grupos de hackers, todos extremamente organizados e até BBSs, sem registro oficial, apenas para os integrantes do grupo e um SysGod (um trocadilho entre Sysop -Operador de Sistema, com, a palavra God, Deus em inglês) que é o CHEFE. No caso, o melhor de todos no grupo de hackers. Cada SysGod tem seus braços direitos, chamados de Condors, que são as peças-chaves em determinadas "operações".

Mas há também muita rivalidade no mundo dos hacker's. É uma espécie de guerra fria: qualquer ação de uma organização que prejudique outra, pode gerar uma "guerra" entre hackers, o que atingiriria um considerável número de sistemas. Essas guerras são combates dentro de sistemas, com a demonstração de força e inteligência de ambos os lados. Os grupos são muito unidos e reúnem até 10 pessoas pensando juntas, na frente de apenas um micro... Eu tenho 15 anos mas a maioria dos hackers brasileiros está entre 16 e 20 anos.

E, como sempre, o poder econômico é muito importante no mundo dos hackers. Por exemplo, para se quebrar uma senha, usam-se programas chamados, por exemplo, Brake.Arj ou Zip.Cracker, que ficam fazendo combinações de palavras, números ou chaves de teclado até achar a senha correta. O PC tem de ter ótimo processador e ficar muito tempo fazendo só isso (eu mesmo deixei o meu por um mês e meio só nesse serviço para quebrar a senha do BBS). E o hacker, claro, não vai ficar parado. Precisa então de outro computador, também muito bom.

Nenhum usuário está protegido de que outras pessoas leiam suas mensagens ou "monitorem" suas conversas. E as companhias telefônicas não se excluem disso. A maioria dos hackers, através de sons multifreqüenciais, padrão tone, emitidos por uma simples placa de som, são capazes de fazer até ligações internacionais, sem pagar um centavo.

Mas os hackers também prestam bons serviços. Por exemplo se alguém perder ou esquecer seu password do PC, ele consegue achá-lo e ajudar o desesperado usuário.

Estou dando este depoimento a revista **Computer Games** *para que as pessoas conheçam melhor como é o mundo dos hacker's. Alguns BBSs até têm conferências só para nós. Mas não posso divulgar meu nome verdadeiro, nem o que uso no mundo dos hackers. Se fizer isso, quebro as regras e minha punição seria terrível: eu estaria fora de todas as organizações. É o pior castigo possível, pois um hacker sozinho não faz nada. "*

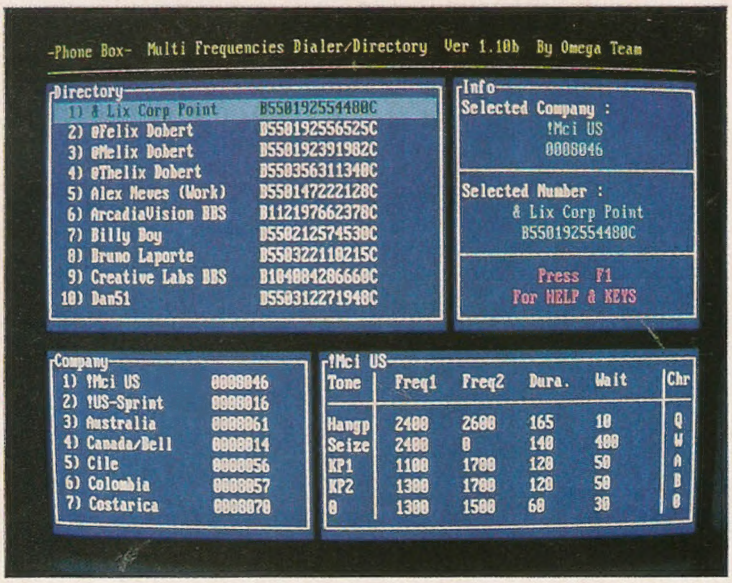
Grupos de hackers se enfrentam em BBSs

mente com mais de um giga (um giga equivale a 1.000Mbytes). Como a maioria das winchester não dispõe de tanto espaço livre, o Mail Bomb, começa a apagar arquivos para obter mais espaço, prosseguindo até formatar seu HD completamente, eliminando todos os programas e arquivos.

Outro tipo de ação hacker acontece no modo chat (conversas via computador num BBS), quando um hacker faz um upload (manda pela linha telefônica) de um arquivo em ASCII (tipo de arquivo texto). Esse arquivo contêm uma informação que vai formatar seu HD, sem fazer nenhuma pergunta e sem que você mesmo note.

Mas eles podem ir mais longe e violar sua correspondência. Esse risco é maior nos BBS mal configurados, que aceitam pseudônimos para o usuário esconder sua verdadeira identidade (os chamados Alias). Sem se identificar, eles conseguem desconectar um usuário, simplesmente porque não foram com a sua cara. Também no chat, eles fazem um upload, que envia o comando SEND (do inglês enviar) mais de 300 vezes, forçando a desconecção porque a mensagem entra insistentemente na tela. E o problema pode ficar ainda mais grave quando conseguem acesso à sua conta bancária. É por isso que as aplicações financeiras feitas pelo modem são bem restritas.

Há riscos também para donos de BBS, principamente os inexperientes, em rede não muito bem configuradas (com níveis de segurança não muito bem definidos, de tal forma que só pessoas autori-



DAUMER DE GIUI

Outra peripécia: fazer ligações internacionais sem pagar

zadas podem alterar os dados fundamentais). Depois de uma sequência de comandos, eles podem assumir o papel do Sysop, ou seja, o operador do sistema, com acesso a todas informações. O "estranho" pode então conseguir a lista completa de usuários, com os respectivos dados pessoais, apagar o HD do BBS, roubar as senhas de todos os usuários e ainda, colocar vírus em programas existentes no BBS. E aí, adeus reputação.

Mas de forma geral os hackers são pessoas comuns que estudam, trabalham, namoram. Mas mostram uma face completamente diferente quando sentam em frente a um computador decididos a jamais receber um "Acesso Negado" como resposta. ◆

Guilherme Silberstein

Como se proteger

Há algumas formas para tentar se proteger dos "ataques" mais usuais dos hackers:

** Cuidado com os programas piratas.*

** Nunca pegue programas com estranhos.*

** Desconfie sempre de programas "milagrosos". Um exemplo é um programa que prometia elevar o desempenho de seu moden de 28.800 para excelentes 36.000. Este software enganou até um hacker, que, acreditando no "milagre", acabou tendo seu HD formatado. Se encontrar um programa interessante, mas meio absurdo, procure referências.*

** Altere os nomes dos arquivos mais visados pelos hacker.*

O primeiro, é o FORMAT.COM, necessário para formatar a winchester. Já o ARJ.EXE e o PKZIP.COM são os mais usados para comprimir e descomprimir arquivos, fundamentais para quem retira arquivos de um BBS. A alteração pode ser simples, basta acrescentar uma letra e um eventual programa destruidor não encontrará o arquivo. Isso pode salvar sua winchester do Mail Bomb (bomba-correio).

** Nunca use a mesma senha para entrar em BBSs diferentes.*

** Evite as senhas mais óbvias, como nome ao contrário, data de nascimento, nome do BBS... São as primeiras a serem experimentadas por invasores.*

** Ao entrar em contato com um novo BBS, não forneça logo de cara todos os seus dados pessoais. Verifique se o BBS é sério e bem configurado. Informe-se com amigos, confira se o BBS possui apenas programas shareware ou freeware (de distrubuição livre, não cópias clandestinas) e certifique-se que se trata de um negócio sério.*

** Nas conversas em BBS, mantenha sempre uma atitude de respeito e muita educação. Nunca se sabe exatamente com quem se está conversando. Se você for mal-educado pode se arrepender.*

** Evite brincadeiras de mau-gosto. Nunca tente passar vírus ou programas contaminados. Além de causar problemas aos outros, as conseqüências podem ser piores para você.*

PAQUERAR via modem?

É apenas uma das coisas que você pode fazer aqui no STI. Além de contar com um montão de serviços, você encontra a sua galera. Aquela galera que gosta dos mesmos games que você gosta. E quem sabe ainda você não ganha aquela gata?

Super CHAT Exclusivo!

Bata um papo online com dezenas de pessoas ao mesmo tempo.

Sempre as últimas novidades em games!

Epic
Apogee
ID

Fique por dentro!

Internet Center

Aprenda como funciona a maior rede de computadores do mundo.

Cadastre-se e receba seu endereço Internet

Games Online

Trave disputas estratégicas contra usuários de outras localidades.

Sem sair de casa!

E muito mais!

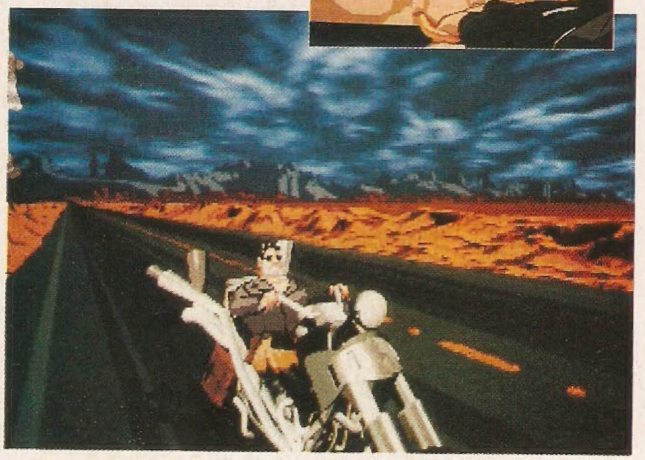
STI Sistema de Telecomunicação Interativa

Muito mais que um BBS

MODEM Confira!

(011) 884-2446

O herói é Ben (abaixo), um motociclista que adora briga



DAUMER DE GIULI

FULL THROTTLE

Conheça o próximo adventure da Lucas Arts

Em breve estará nas páginas de **Computer Games**, e na tela de seu computador, o jogo Full Throtle. Por enquanto ele é apenas um demo ("demonstração") anexado ao CD-ROM do jogo Dark Forces (pág. 16).

Full Throtle é um adventure com o padrão Lucas Arts (a mesma produtora de Monkey Island II, The Day of The Tentacle, entre outros), previsto para ser lançado no início do segundo semestre deste ano.

Com um visual incrível e muito bom humor, o demo apresenta Ben, personagem principal do jogo. Ele é um motociclista que adora exibir sua bota preta no "focinho" de todo mundo. Aliás, a bota faz parte de um dos ícones de ação da interface do jogo, baseada no conceito "clique e aponte", freqüentemente utilizada nos games da Lucas Arts.

O demo pode ser jogado e é bem completo, apresentando Ben em várias situações diferentes, sempre se metendo em confusão. Algumas cenas de ação, quando ele pilota sua moto na estrada, são muito bonitas e lembram as animações em 3D de Rebel Assault (também da Lucas Arts). Mas não há muito o que fazer na estrada: é só distribuir socos nos outros motociclistas.

Nas partes de adventure (quando o jogador tem de tomar decisões), o jogo é intrigante, com uma interface diferente. Ao menos no demo, as ações possíveis são poucas e difíceis de serem "sacadas" e aplicadas no momento certo. É preciso ficar ligado para entender o que fazer em cada cenário.

Além da qualidade dos gráficos, a trilha sonora do game também é bem produzida, com músicas agitadas e efeitos sonoros realistas. Enfim é, no mínimo, um desafio divertido.

SISAL EDITORA

DIRETORES
Márcio Saldanha Marinho
Josias Silveira

COMPUTER games

REDAÇÃO

Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator Chefe: Roberto Araújo
Editora Assistente: Mônica Pina
Consultor: Luís Mazzaferro Júnior
Colaboradores: Tony Ricardo Cavalheiro; Mário Fittipaldi, V. Schultz; Roger Techima; Fernando Araújo; Alarico Haikel Júnior; Guilherme Silberstein; Joaquim Torres

ARTE

Supervisão: Paulo Affonso Soares
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Shirley Vieira Lima
Op. Sistema: Alex Soalheiro
Fotografia: Studio Norberto Marques

COMERCIAL E MARKETING

Diretor: Márcio Saldanha Marinho
Gerente Geral RJ: Márcio Saldanha, filho
Gerente Geral SP: Márcio Comenale
Representantes SP: Edson Romão e Fernando Cova

SÃO PAULO
Rua São Samuel, nº 177, Vila Mariana
São Paulo - SP - CEP: 04120-030
Tel./fax: (011) 574-0747

RIO DE JANEIRO E DEMAIS ESTADOS
Av. das Américas, nº 1155, Grupo 1606
Barra da Tijuca - CEP: 22631-000
Tel.: (021) 439-9300.
Fax: (021) 494-3648/577-4511

Anúncios publicados e assinaturas desta revista terão sua cobrança efetuada por meio da rede bancária. Ninguém está autorizado a receber diretamente qualquer valor.

COMPUTER GAMES é uma publicação mensal da Sisal Editora Ltda. Distribuição exclusiva para todo Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A., Rua Teodoro da Silva, 907, Rio de Janeiro, RJ. Fone (021) 577 7766.

COMPUTER GAMES não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em matérias assinadas não são necessariamente a opinião da revista. **COMPUTER GAMES** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por qualquer tipo de transação comercial que envolva anunciantes. Todos os direitos reservados. Registro no 3º Ofício de Títulos e Documentos nº 2191 no livro ALP. Registros no INPI, protocolo nº 810769310. Registro nº 5 - Cartório de Títulos e Documentos (São Paulo) sob nº 4550, e averbado sob nº 4561 do livro A. Registro no INPI nº 811942635.

Fotolitos: Grafibrás, Bosatelli, Graficolor
Impressão: W. ROTH

ASSINATURAS
FONE.: (021) 280-2892

NÚMEROS ATRASADOS
DISK-BANCA
(021)577-2355/577-4225/577-5099

ANER ANATEC FERNANDO CHINAGLIA

espaço AWARD®

A feira permanente da informática

BIRÔ AWARD®

- Editoração
- Impressão colorida
- Impressão laser
- Scanerização
- Tratamento de imagens

CONSULTE NOSSOS PREÇOS

MICROSOFT HOME

Creative Writer - 3.5"
Fine Artist - 3,5"
Encarta 95 - CD
Cinemania 95 - CD
Multim. Strauss - CD
Art Gallery - CD
Arcade - 3,5"
Dang Creatures - CD
Magic Schoolbus - CD

DIVERSOS CD'S

Ayrton Senna
Dark Force
Kid Vid Grid
A Hard Day's Night
Comptons Interactive Enciclopedia
F-15 Strike Eagle
Print Artist
Tornado
Iron Helix
Under a Killing Moom
The Mistery of Tiki
SimCity 2000 para windows

CURSOS AWARD®

Introdução a Informática com multimídia

(Conhecendo: Hardware, DOS, Windows, com multimídia)
Duração: 20 horas

Word 6.0

Turmas em aberto
CONSULTE-NOS
Períodos: manhã, noite e aos sábados

OFERTA

FAX MODEM
ROCKELL DYNALINK
14400 BPS
R$ 95,00
PORTA CD's EM PROMOÇÃO

COMPLETA LINHA DE SUPRIMENTOS E ACESSÓRIOS

Cartuchos p/ HP - Epson e Canon - Disquetes Maxell - Joysticks e Mouses - Formulários Contínuos - Papel p/ Laser - Papéis Especiais para Jato de Tinta - Acessórios Curtis e muito mais

PABX: (011) 533-3415
FAX: (011) 536-4733

Al. dos Anapurus, 2029 - Moema - São Paulo

A TECNOLOGIA DOS NOSSOS CLIENTES AVANÇA. A NOSSA TAMBÉM! COMEÇAMOS PELO CARTÃO...

A Fenasoft em constante evolução dá a partida para a FENASOFT'95.
Para adquirir seu cartão convite basta preencher o pedido abaixo e enviar para Av. Pref. Osmar Cunha, 251 - Florianópolis SC - 88015-100, acompanhado de cheque nominativo à FENASOFT FEIRAS COMERCIAIS LTDA.
O valor obedece a tabela de acordo com a data de postagem no correio.

TODOS OS CARTÕES EMITIDOS CONTINUAM VÁLIDOS.

PROIBIDA A ENTRADA DE MENORES DE 16 ANOS.

VISITAÇÃO DIA/HORA

- 17 JULHO
- 18 JULHO
- 19 JULHO
- 20 JULHO
- 21 JULHO

14:00 as 22:00 - Entrada reservada às AUTORIDADES, IMPRENSA e portadores do CARTÃO GOLD.

10:00 as 14:00 - Entrada reservada aos portadores do CARTÃO GOLD.

14:00 as 22:00 - Aberto à todos os visitantes e portadores do CARTÃO FENASOFT.

NOME

EMPRESA

ENDEREÇO

CIDADE UF CEP

PAÍS TELEFONE

FAX DATA DE NASCIMENTO

PREÇOS

Até 30/04/95 - R$ 5,00
Até 31/05/95 - R$ 10,00
Até 30/06/95 - R$ 20,00
Após 30/06/95 somente em nosso escritório Rua Hungria, 674 ou nas bilheterias durante o evento.

1 - Qual seu cargo na empresa onde trabalha?

A ☐ Presidente
B ☐ Vice-Presidente
C ☐ Sócio
D ☐ Gerente Geral
E ☐ Diretor Superintendente
F ☐ Gerente de Departamento
G ☐ Controller/Tesoureiro
H ☐ Consultor/Assessor
I ☐ Representante de Vendas
J ☐ Analista de Sistemas
K ☐ Digitador

2 - Quantos empregados tem sua empresa?

A ☐ Mais de 5000
B ☐ 1000 a 5000
C ☐ 750 a 999
D ☐ 500 a 749
E ☐ 250 a 499
F ☐ 100 a 249
G ☐ 75 a 99
H ☐ 50 a 74
I ☐ 25 A 49
J ☐ 10 A 24
K ☐ 5 A 9
L ☐ Menos de 5

3 - Qual seu poder de decisão para compras na empresa?

A ☐ Autoridade Total
B ☐ Autoridade Alta
C ☐ Autoridade Limitada
D ☐ Recomenda Produtos
E ☐ Pouco Envolvimento
F ☐ Nenhum Envolvimento

4 - Qual o volume de vendas de sua empresa?

A ☐ US$ 500 milhões ou mais
B ☐ US$ 100 a 499 milhões
C ☐ US$ 75 a 99 milhões
D ☐ US$ 50 a 74 milhões
E ☐ US$ 25 a 49 milhões
F ☐ US$ 10 a 24 milhões
G ☐ US$ 1 a 9 milhões
H ☐ US$ 750 a 999 mil
E ☐ US$ 500 a 749 mil
F ☐ US$ 250 a 499 mil
G ☐ US$ 100 a 249 mil
H ☐ Menor de US$ 100 mil

5 - Qual a principal área de atuação de sua empresa?

A ☐ Governamental
B ☐ Agricultura, Mineração, Petróleo
C ☐ Transportes
D ☐ Comunicação
E ☐ Manufatura
F ☐ Financeira / Contabilidade
G ☐ Seguros / Imobiliária
H ☐ Médica / Saúde
I ☐ Educacional
J ☐ Industrial
K ☐ Construção Civil
L ☐ Fabricante de Software
M ☐ Revenda de Software
N ☐ Fabricante de Hardware
O ☐ Revenda de Hardware
P ☐ Fabricante de Periféricos
Q ☐ Revenda de Periféricos
R ☐ Fabricante de Suprimentos
S ☐ Revenda de Suprimentos
T ☐ Bureau de Serviços
U ☐ Gráfica
V ☐ Jornalismo
W ☐ Editora

6 - Quais as principais aplicações de computador na sua empresa?

A ☐ Contabilidade
B ☐ Comunicação
C ☐ Gerenciamento de Bco. de Dados
D ☐ Correio Eletrônico
E ☐ Desk Top / Cad Cam
F ☐ Design Gráfico / Multimídia
G ☐ Desenv. de aplic. de programação
H ☐ Controle de processo / manufatura
I ☐ Científica / Engenharia
J ☐ Editor de Textos
K ☐ Gerenciamento de Processos

17 a 21 de julho'95 - Anhembi - São Paulo